
DSF
FUSSBALL
MANAGER
PC CD ROM
Windows 95
'98
SIERRA®
Impressions

DSF
FUSSBALLMANAGER ’98

Vielen Dank, daß Sie dieses Produkt erworben haben. Wir haben eine Menge Arbeit und Sorgfalt in dieses Projekt gesteckt und hoffen, daß Sie lange Zeit Freude damit haben werden. Wir sind stolz auf unsere Spiele, wissen aber, daß sie niemals perfekt sein werden. Wenn Ihnen etwas auffällt, was man verbessern könnte, würden wir uns wirklich freuen, Ihre Vorschläge zu hören. Bitte nehmen Sie sich die Zeit, um die beiliegende Registrierungskarte auszufüllen. Dann können wir Sie in unsere Kontaktliste eintragen und Sie über neue Produkte und Sonderangebote informieren, sobald sie verfügbar werden. Sie können uns außerdem über eine speziell für dieses Spiel eingerichtete Adresse im Internet erreichen: http://www.ultimatesoccer.com.
Bitte lesen Sie auch die Hinweise in der Datei README.TXT auf der Programm-CD. Sie enthält zusätzliche Hinweise und Informationen zu Produktänderungen und –ergänzungen, die vorgenommen wurden, nachdem dieses Handbuch schon gedruckt war.

Dies ist ein erfundenes Spiel. Der Gebrauch bestimmter Namen für Spieler, Trainer oder Vereine bedeutet nicht (und es sollte auch nicht so aufgefaßt werden), daß irgendein namensgleicher Spieler, Trainer oder Verein zur Gestaltung dieses Spiels beigetragen hat. Es bedeutet vor allem nicht, daß irgendein namensgleicher Spieler, Trainer oder Verein in irgendwelche Korruptionsfälle verstrickt ist oder sein könnte. Wenn im Laufe des Spiels ein bestimmter Verein oder Trainer ein Bestechungsgeld von Ihnen entgegennimmt, wird dieses Verhalten von einer Zufallsauswahl bestimmt.

DANKSAGUNGEN

PRODUKTIONSLEITUNG	David Lester
PRODUKTION / ENTWURF	Mark Howman
PROGRAMMIERUNG	Andrew Prime
ZUSÄTZLICHE ENTWÜRFE	Andrew Prime
	Neal Sumsion
KÜNSTLERISCHE LEITUNG	Martin Povey
ZUSÄTZLICHE GRAFIK	Daniel Shutt
	Alex Scarrow
	Shahid Malik
	Emma Cubberley
	Gary Bendalow
QUALITÄTSSICHERUNG	Neal Sumsion
QUALITÄTSSICHERUNG UND RECHERCHE	Niall Callaghan
	Austin Parsons
	Mark Murray
SOUNDEFFEKTE	Matinee Sound and Vision
MUSIK	Richard Parret
	Andi McGinty
KOMMENTARE	Steve Brennan
LOKALISATION	Antje Hink
	Christophe Winkler
	Izaskun Rios
	Thierry Begaud
VERWALTUNG	Marina Manassei

Wir, die Hersteller von DSF FUSSBALLMANAGER ’98, würden uns gern bei der riesigen Zahl von Fanclubs und -zetungen bedanken, die uns geholten haben, indem sie uns umfangreiche Informationen für die wirklichkeitsgetreue Gestaltung des Spiels überlassen haben. Eine komplette Liste aller Fanzeitungen sowie nähere Informationen über die einzelnen Projekte finden Sie im Spielverzeichnis unter dem Namen FANZINES.TXT.

Inaltsverzeichnis



INSTALLATION UND START

DSF Fußballmanager ’98 ist ein Programm ausschließlich für den Betrieb unter Windows 95.
Schritt 1: Legen Sie die Programm-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Wenn die Windows-95-Autoplay-Funktion eingeschaltet ist, erscheint automatisch ein Dialogfenster auf Ihrem Bildschirm. Wählen Sie die Option “Installieren”, um die Einrichtung auf Ihrem Rechner zu starten. Folgen Sie einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.
Schritt 2: Wenn die Autoplay-Funktion nicht eingeschaltet sein sollte, dann öffnen Sie das Verzeichnis “Arbeitsplatz” mit einem Klick auf das Symbol in der linken oberen Bildschirmecke, und klicken Sie im geöffneten Fenster auf das Symbol mit dem Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks. Klicken Sie im nächsten Verzeichnisfenster auf das Symbol “Setup”, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.

Jedesmal, wenn Sie das Spiel starten wollen, nachdem Sie es installiert haben, müssen Sie nur die Programm-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen. Solange die Autoplay-Funktion eingeschaltet ist, startet erscheint das Sierra-Logo auf dem Bildschirm, und Sie können auf "Spielen" klicken, um das Spiel zu starten. Sollte die Autoplay-Funktion ausgeschaltet sein, dann klicken Sie auf die Schaltfläche “Start” in der Windows-95-Startleiste, und wählen Sie den Befehl “DSF Fußballmanager ’98” aus dem “Sierra”-Verzeichnis in der Gruppe “Programme”.

SPIELSTART

SPIELAUSWAHL

Nachdem Sie das Spiel gestartet und sich die Eröffnungsanimation angesehen haben, bekommen Sie das Spielauswahlfenster zu sehen. Sie haben drei Möglichkeiten: MANAGER, TRAINER oder SPIEL LADEN.

Entscheiden Sie sich für die Rolle des Managers, dann erledigen Sie alle Aufgaben des Trainerjobs und kümmern sich zusätzlich um alle wirtschaftlichen Belange Ihres Vereins. Unter anderem handelt es sich um Entscheidungen über den Stadionausbau, die Eintrittsgelder, die Preise für Verpflegung und Fanartikel und um die Bilanzaufgaben im Verein.

Entscheiden Sie sich für die Rolle des Trainers, dann werden die Manageraufgaben vom Computer erledigt, und Sie können sich darauf konzentrieren, Ihre Mannschaft zusammenzustellen, Spieler zu kaufen und zu verkaufen, sie zu trainieren, die Spieltaktik festzulegen usw.

Mit SPIEL LADEN können Sie ein Spiel, das vorher gespeichert wurde, an der Stelle fortsetzen, an der Sie es unterbrochen haben.

WIE VIELE MITSPIELER

Wenn Sie sich für ein neues Spiel entscheiden, werden Sie als nächstes gefragt, wie viele Personen spielen wollen. Wählen Sie 1 bis 8 Spieler, und klicken Sie danach auf “OK”. Beachten Sie bitte, daß sich mehrere Mitspieler im Spiel an einem PC abwechseln müssen. Nachdem alle Trainer/Manager ihre jeweiligen Züge festgelegt haben, werden alle Spiele eines Spieltags gespielt, bevor die nächste Runde anfängt.

IHR NAME

Tragen Sie den Namen ein, den Sie als Trainer/Manager führen wollen (den Vornamen gefolgt von einem Nachnamen, getrennt durch ein Leerzeichen). Alle Namen, die in vorangegangenen Spielen verwendet worden sind, können aus der Liste ausgewählt werden, die aufklappt, wenn Sie auf den Pfeil im Eingabefeld klicken.

VERBAND AUSWÄHLEN

Hier legen Sie fest, in welchem nationalen Fußballverband Sie eine Mannschaft als Trainer/Manager führen wollen. Alle sechs Nationalverbände im Spiel (Deutschland, England, Schottland, Frankreich, Italien und Spanien) werden gleichzeitig berücksichtigt, so daß Sie Spieler über Landes und Ligagrenzen hinweg kaufen und verkaufen sowie außerdem aktuelle Informationen über jede Mannschaft in jeder Liga einsehen können.

MANNSCHAFT AUSWÄHLEN

Anschließend bestimmen Sie, welche Mannschaft in welcher Liga Sie als Trainer/Manager führen wollen. Wählen Sie das gewünschte Team, und klicken Sie auf “OK”. Spielen mehrere Personen, dann wiederholt sich der Vorgang entsprechend oft vom Schritt “Ihr Name” an.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Wählen Sie zuletzt einen Schwierigkeitsgrad (indem Sie festlegen, wieviel Geld Ihnen bei Spielbeginn zur Verfügung stehen soll).

EINFÜHRUNG IN DSF FUSSBALLMANAGER ’98

Herzlich willkommen beim “DSF Fußballmanager ‘98”. Wenn Sie ähnliche Spiele bereits gespielt haben, können Sie natürlich direkt ins Spiel einsteigen. Allerdings erfahren Sie in diesem Überblick vielleicht einiges über Eigenschaften des Spiels, die Sie bisher noch nicht kannten. Und für diejenigen, die noch nie zuvor ein Fußball-Managementprogramm gespielt haben, erläutern wir in diesem Abschnitt, worum es eigentlich geht, und wir geben Ihnen Hinweise, was man wann am besten tut. Allerdings gehen wir davon aus, daß Sie mit den Grundzügen des eigentlichen Fußballspiels bereits vertraut sind.

Wir gehen weiterhin davon aus, daß Sie als einfacher Trainer und nicht gleich als Trainer/Manager ins Spiel einsteigen, der sich um alle Aspekte der Vereinsführung kümmert. Der Unterschied besteht einfach darin, daß Sie in der erstgenannten Rolle nicht mit Fragen der Finanz und Stadionverwaltung konfrontiert werden. Wenn Sie sich erstmals mit einem derartigen Spiel beschäftigen, möchten Sie sich vielleicht zunächst mit den Aufgaben eines Trainers vertraut machen und sich erst dann mit den Finanzfragen auseinandersetzen, wenn Sie den Trainer-Part sicher beherrschen.

In diesem Spiel dreht sich alles um die Führung einer Fußballmannschaft und das Erreichen bestimmter Erfolge im Wettbewerb mit anderen Teams. Am Beginn einer Saison setzt Ihnen der Präsident Ihres Vereins bestimmte Ziele – zum Beispiel die Meisterschaft, den Aufstieg in eine höhere Spielklasse, einen Pokalgewinn oder auch nur das Vermeiden des Abstiegs. Außerdem gibt es genauere Vorgaben für jedes einzelne Spiel. Jedesmal, wenn Sie das Büro des Präsidenten betreten, wird er Ihnen sagen, was er von Ihnen erwartet, und möglicherweise verrät er Ihnen außerdem, wie er mit Ihren bisherigen Leistungen zufrieden ist.

Wenn Sie versuchen, den Wünschen des Präsidenten gerecht zu werden, dann tun Sie das vor allem, indem Sie sich um den Aufbau eines Spielerkaders, die Aufstellung der Mannschaft und die Vorgabe der Spieltaktik kümmern. Für jedes einzelne Spiel müssen Sie in der Lage sein, ein spielstarkes Team zusammenzustellen. Manchmal werden mehr Abwehrspieler gebraucht (wenn Sie zum Beispiel gegen eine viel stärkere Mannschaft antreten und auf Unentschieden spielen wollen), und bei anderen Gelegenheiten ist es notwendig, viele Tore zu erzielen (vielleicht, weil Sie den 0:2-Rückstand aus einem Pokal-Hinspiel aufholen müssen), dann ist ein torhungriger Sturm gefragt.

Ihr erster Schritt wird es also sein, die jeweiligen Gegner zu analysieren und ihre Stärken mit denen Ihrer eigenen Mannschaft zu vergleichen. Anschließend sollten Sie in der Lage sein, eine sinnvolle Aufstellung festzulegen (das Standardsystem 4-4-2 wird am häufigsten eingesetzt und bietet einen guten Ausgangspunkt für Änderungen; deshalb ist es beim Spielstart voreingestellt). Um die Mannschaftsaufstellung kümmern Sie sich im Fenster “Mannschaftsbesprechung”, in das Sie auf dem Weg durch die “Mannschaftskabine” gelangen. Dort angekommen, schalten Sie um in die “Mannschaftsaufstellung” und stellen die besten Spieler, die Sie haben, auf die verschiedenen Positionen. Am einfachsten haben Sie es möglicherweise, wenn Sie im Kopf der Übersichtsstatistik auf die jeweiligen Spielerfertigkeiten (TH, MD usw.) klicken. Daraufhin werden die Leistungswerte der entsprechenden Spieler in Form von Kurven in einem Diagramm angezeigt, und es wird ganz offensichtlich, welcher Spieler auf einer bestimmten Position gut oder schlecht spielt.

Denken Sie daran, daß Spieler während eines Spiels verletzt werden können. Wenn Sie in einer Paarung antreten, in der Sie einen sicheren Sieg erwarten, dann ist es unter Umständen angebracht, Ihren besten Spielern eine Ruhepause zu gönnen. Geben Sie anderen Spielern eine Chance! So vermeiden Sie das Risiko, daß Ihre Top-Spieler verletzt werden. Verletzungen im

Fußballspiel sind allerdings unvermeidbar, und die Fähigkeit, mit derartigen Widrigkeiten zurechtzukommen, unterscheidet auch in der Wirklichkeit die guten von den schlechten Trainern. Es reicht halt selten aus, lediglich elf hervorragende Spieler im Kader zu haben, denn höchstwahrscheinlich sind stets einige davon verletzt. Sie brauchen auf jeden Fall einen Kader mit ein paar spielstarken Reservespielern.

Und an dieser Stelle kommen der Transfermarkt und das Training ins Spiel. Bei verschiedenen Gelegenheiten werden Sie bestimmt Gedanken wie den folgenden hegen: “Wenn ich nur eine bessere Abwehr (einen Torwart, einen Mittelfeldregisseur, einen Torjäger) hätte ...”! Sehen Sie sich dann doch einfach auf dem Transfermarkt um, ob nicht Spieler zu finden sind, die genau über die Fähigkeiten verfügen, die Sie so dringend benötigen. Gehen Sie aber behutsam vor – Ihre bestehende Mannschaft wird es nicht mögen, wenn Sie viele neue Spieler verpflichten, die das Gehaltsgefüge durcheinanderbringen. Und Sie sollten auch nicht Ihre kompletten Finanzmittel auf einmal investieren – manch ein Verein ist schon bankrott gegangen, weil niemand daran gedacht hat, daß übers Jahr verteilt auch die übrigen Gehälter bezahlt werden müssen!

Trainieren heißt, die Leistungsfähigkeit der Spieler zu erhalten und zu verbessern. Sie müssen also nicht gleich Top-Spieler für alle Positionen einkaufen. Allerdings braucht das Training Zeit! Und wie im richtigen Leben lernen (und verbessern sich) jüngere Spieler leichter und schneller als ältere. Außerdem sind die Trainingsfortschritte um so größer, je besser Ihre Co und Konditionstrainer arbeiten. Hervorragende Trainer kosten jedoch auch eine Menge Geld (oft mehr als Spieler!), und Sie müssen hier ebenfalls abwägen, wieviel Sie anlegen wollen. Häufig ist es ratsam, ein paar sehr junge Spieler “aufzubauen”, denn ein 16jähriger kostet in der Regel nicht besonders viel, während ein 21jähriger, der über ausgereiftere Fähigkeiten und ein besseres Leistungsvermögen verfügt, unter Umständen schon erheblich teurer ist. Selbst wenn Sie für einen dieser sehr jungen Spieler gar keinen Platz in Ihrer Ersten Mannschaft haben, können Sie ihn später immer noch für eine unter Umständen beträchtliche Ablösesumme an einen anderen Verein abgeben. Auf diese Weise sichern sich übrigens eine ganze Reihe kleinerer Vereine ihr Überleben – tatsächlich konzentrieren sie sich auf die Ausbildung von Nachwuchsspielern, die ein paar Jahre später für Millionenbeträge an die größeren Clubs verkauft werden. Aber dafür braucht es einige Anstrengungen und viel Geduld!

SPIELTAKTIK

Die Mannschaftsbesprechung vor dem Spiel ist enorm wichtig. Hier müssen Sie festlegen, wer als Mannschaftskapitän auflaufen und welche Spieler in Standardsituationen welche Positionen einnehmen sollen. Derartige Einstellungen sind unter Umständen spielentscheidend – vor allem, wenn Sie Muster für Standardsituationen oder bestimmte Spielzüge vorbereitet haben. (Werfen Sie auch einen Blick in das Kapitel über “Erweiterte Spieltaktik”, wenn Sie mehr über das Thema erfahren wollen.) Noch wichtiger sind allerdings Entscheidungen hinsichtlich des allgemeinen Spielverhaltens: eher forsch oder eher abwartend, offensiv oder defensiv, mit langen Pässen oder sicherem Kurzpaßspiel. Sie sollten die verschiedenen Möglichkeiten ausgiebig ausprobieren – es gibt keine allgemeingültigen Antworten auf diese Fragen, denn jede Entscheidung kann in einem bestimmten Zusammenhang die beste sein. Jeder Trainer muß selbst herausfinden, wie seine Mannschaft am erfolgreichsten spielt. Denken Sie daran, daß Sie einige der taktischen Entscheidungen sogar während des Spiels neu festlegen können (in der Halbzeit, jedesmal, wenn Sie eine Auswechselung vornehmen oder wenn das Spiel aus einem sonstigen Grund zeitweilig ruht). Oft ist es am einfachsten, sich den Unterschied zwischen zwei Möglichkeiten tatsächlich vor Augen zu führen, indem man die Taktik mitten im laufenden Spiel ändert.
Später wollen Sie vielleicht erfahren, wie man eigene Spielsysteme entwirft, Spielzüge und Standardsituationen vorbereitet. Die Eigenschaften-Editoren dieses Spiels bieten Ihnen wirklich alles, um Ihre Mannschaft genauso spielen zu lassen, wie Sie das wünschen.

DAS SPIEL

Im Zentrum steht natürlich immer das eigentliche Fußballspiel. Dort entscheidet sich, ob Ihre Entscheidungen richtig oder falsch waren. Das Spiel ist so wirklichkeitsnah, wie es auf einem PC nur sein kann. Es wurde sorgfältig getestet, und die Spielresultate, die herausspringen, sind nachvollziehbar. Wenn Sie also verlieren, sollten Sie die Schuld nicht auf den Computer schieben!!

Sie können sich das komplette Spiel ansehen und – wenn Sie einen Abschnitt genauer betrachten wollen – auf die Taste <R> drücken, um eine Wiederholung einspielen zu lassen. Sie können einstellen, daß die Namen und/oder die Rückennummern der Spieler Ihrer Mannschaft angezeigt werden. Das gleiche gilt auch für die gegnerische Mannschaft. Wir finden es oft einfacher, die Spielernamen der eigenen Mannschaft anzeigen zu lassen, weil man besser sieht, was eigentlich vorgeht. Sie können entsprechende Änderungen vornehmen, wenn Sie auf die Schaltfläche OPTIONEN in der Spielsteuerung klicken.

Sollte es eine Verletzung geben, die so schwerwiegend ist, daß Sie einen Ihrer Spieler vom Platz nehmen müssen, dann gelangen Sie automatisch in das Fenster “Mannschaftsbesprechung”, wo Sie Aus- und Einwechslungen vornehmen können. Möglicherweise finden Sie es auch hilfreich, zur Mannschaftsaufstellung zurückzuwechseln, um genau zu prüfen, welche Auswechselungen möglich sind. Denken Sie daran, daß Sie nicht nur einen Spieler für einen anderen aufs Feld schicken, sondern daß Sie auch Spieler auf eine neue Position stellen oder sogar das komplette Spielsystem ändern können. Das ist durchaus nichts Ungewöhnliches, und Sie werden diese Möglichkeit von Zeit zu Zeit wirklich begrüßen. Klicken Sie einfach auf das Symbol eines Spielers auf dem Platz, wenn Sie im Fenster “Mannschaftsbesprechung” eine Positionsänderung vornehmen wollen, und klicken Sie anschließend auf das Symbol des Spielers, dessen Position er übernehmen soll.

Sie können das Spiel auch beschleunigen, um Zeit zu sparen, wenn Ihnen das lieber ist. Bedenken Sie aber, daß das beschleunigte Spiel immer noch mit derselben Genauigkeit berechnet wird wie in der Normalgeschwindigkeit. Es wird einfach nur die Animation verkürzt, das Ergebnis bleibt in der Regel davon unbeeinflußt (obwohl Ihnen natürlich weniger Zeit zur Verfügung steht, um Auswechselungen vorzunehmen oder zwischendurch die Spieltaktik zu ändern).

Und das soll's fürs erste gewesen sein, worum es in diesem Spiel geht. In der Praxis werden Sie schnell eine Art persönliche Beziehung zu bestimmten Spielern aufbauen, Sie werden mit Ihrer Mannschaft Siege bejubeln oder Niederlagen beklagen. Viel Glück!

SCHNELLEINSTIEG

Die Bedienungsoberfläche

Dieses Spiel wurde so gestaltet, daß Sie alle wichtigen Entscheidungsfenster jederzeit schnell erreichen können. Sie können direkt zur jeweils gewünschten Option springen, indem Sie Menübefehle auswählen oder auf Symbolschalter klicken, die in jedem "Raum" zur Verfügung stehen. Beide Methoden funktionieren gleich gut, und sie stehen Ihnen jederzeit zur Verfügung. Bald schon werden Sie sich an die entsprechenden Schritte gewöhnt haben und wissen, welche Methode Sie persönlich bevorzugen.

DIE MENÜLEISTE
Bewegen Sie den Mauszeiger zum oberen Bildschirmrand, dann erscheint dort eine Symbolleiste. Wenn Sie auf einen Menütitel klicken, dann öffnet sich ein Pulldown-Menü. Sie müssen in diesen Menüs nur auf den Namen einer gewünschten Funktion klicken, und prompt landen Sie am jeweils richtigen Ziel.

DAS RAUMVERBINDUNGSSYSTEM
Unterhalb der Menütitel sehen Sie ein kleines Sinnbild. Klicken Sie darauf, und Sie landen direkt in einem "Verwaltungszimmer". Dort gibt es eine Reihe von Symbolschaltern, die den Befehlen in den Menüs entsprechen. (Lediglich die Befehle für den Stadionausbau gibt es nur in den Menüs.) Wenn Sie mit Hilfe des Mauszeigers durch den Raum wandern, dann werden alle Symbolschalter mit kleinen roten Textfenstern erläutert, die unterhalb des Mauszeigers auftauchen, sobald Sie auf einen entsprechenden Gegenstand zeigen. (Einige dieser Gegenstände werden dabei sogar animiert.)

Die Bildschirmhilfe

Während des gesamten Spiels steht Ihnen eine Hilfefunktion zur Seite. Ob Sie sich nun gerade in einem bestimmten Raum oder in einem Auswahlbildfenster aufhalten, stets können Sie die Option "Hilfe" in der Menüleiste wählen, die Taste <F1> drücken oder auf das Fragezeichen in der Menüleiste klicken. Daraufhin erscheint das Fenster der Bildschirmhilfe und liefert eine umfassende Erläuterung sämtlicher Funktionen im jeweiligen Fenster.

Meldungsfenster (Spielzeit)

Das Spiel ist in Zeitabschnitte unterteilt. Es kann sich bei diesen Abschnitten um jeweils eine Woche oder nur um ein paar Tage handeln, je nach der Zahl der anstehenden Entscheidungen. Nach dem Ablauf jedes derartigen Abschnitts erscheint ein Meldungsfenster und zeigt Einzelheiten der Nachrichten, die Sie erhalten haben. Es gibt insgesamt fünf Typen von Nachrichten:

E-MAIL – Alle Nachrichten des Fußballverbands, von Spielerberatern usw.
VOICE-MAIL – Alle Nachrichten Ihrer Co-Trainer, Ihres Präsidenten, der Konditionstrainer, Talentsucher usw.
ZEITUNGEN – Alle ungelesenen Zeitungsmeldungen
ANRUFE – Alle Nachrichten auf Ihrem "privaten" Anschluß
VERHANDLUNGEN – Alle Reaktionen von anderen Vereinen hinsichtlich nicht abgeschlossener Spielerverkäufe.

Wenn irgendwelche dieser Schaltflächen im Fenster hervorgehoben sind, dann heißt das, es gibt ungelesene Informationen. Klicken Sie einfach auf eine solche Schaltfläche, um zur entsprechenden Anzeige zu wechseln. Dort finden Sie eine Schaltfläche ZURÜCK und eine Schaltfläche BEENDEN. Wenn Sie die Nachrichten gelesen haben, können Sie auf ZURÜCK klicken, um wieder ins Meldungsfenster zu gelangen. Wollen Sie das nicht, wählen Sie BEENDEN – das bringt Sie zurück ins normale Spielfenster. Wenn es keine Nachrichten gibt – oder wenn Sie auf ABBRECHEN klicken –, bringt Sie das zurück zum Teletext-Fenster (wo Sie die jüngsten Spielergebnisse einsehen können).

Um weitere Wochen im Spiel verstreichen zu lassen, müssen Sie auf die Schaltfläche SPIEL STARTEN klicken. Wenn ein Spiel angesetzt ist, bekommen Sie nun diese Partie zu sehen. Gibt es keinen Spieltag, dann müssen Sie trotzdem auf SPIEL STARTEN klicken, um weitere Spielzeitabschnitte vergehen zu lassen, bis schließlich wieder ein Partie auf Sie wartet.

Das Menü Datei

Hier dreht sich alles um die Systemoptionen des Spiels. Sie wählen unter folgenden Möglichkeiten:

HILFE – wenn Sie Hinweise zum aktuellen Fenster oder Auswahlbildschirm benötigen.
KONFIG / STATUS – eine Übersicht der Funktionen, die ein bzw. ausgeschaltet sind. Es geht um MUSIK, KOMMENTAR (die Spielkommentare), SOUNDEFFEKTE, NACHRICHTEN (das Meldungsfenster am Ende jedes Spielabschnitts), QUICKINFOS (die automatischen Schaltflächenerläuterungen) und die AUTOSPEICHERUNG. (Sie können selbst entscheiden, ob Ihr Spiel nach jeder Partie Ihrer Mannschaft, nach jeder Woche oder jedem Monat automatisch gespeichert werden soll.)
SPEICHERN – das aktuelle Spiel speichern. (Alle Spiele werden im selben Verzeichnis gespeichert, in dem das Spiel installiert wurde.) Sie bekommen ein Dialogfenster zu sehen, in dem Sie aufgefordert werden, der Speicherdatei einen Namen zu geben – der Name Ihrer Mannschaft und das Datum werden ebenfalls in der Speicherdatei vermerkt. Spielen Sie eine Multiplayer-Partie, dann steht der Name des ersten Trainer/Managers an dieser Stelle, gefolgt von der Zahl aller Trainer/Manager im Spiel.
ÖFFNEN – ein vorher gespeichertes Spiel laden. (Denken Sie immer daran: Wenn Sie ein Spiel öffnen, während Sie gerade ein anderes spielen, dann wird dieses aktuelle Spiel nicht automatisch gespeichert.)
SPIELERVERWALTUNG – im Multiplayer-Modus Mitspieler aussetzen oder wieder einsteigen lassen. Lesen Sie dazu den Abschnitt über “Multiplayer-Partien”.
AUFGEBEN – aus einer Multiplayer-Partie aussteigen.
NEU STARTEN – wenn Sie das Spiel mittendrin abbrechen möchten und zum Beispiel mit einem neuen Team ganz von vorne anfangen möchten, dann wählen Sie diese Option. (Bedenken Sie aber, daß ein laufendes Spiel nicht automatisch gespeichert wird, wenn Sie ein neues starten.)
BEENDEN – das Spiel beenden.

Der Datei-Raum

Außer im Menü “Datei” finden sich die meisten der Menübefehle auch im “Datei-Raum” selbst. Es handelt sich um folgende Optionen:
KONFIG / STATUS – der Werkzeugkasten
SPEICHERN – das blaue Auto
ÖFFNEN – das rote Auto
NEU STARTEN – das Neustart-Schild
BEENDEN – die Tür

STADION-FENSTER



Das ist die Haupt-Stadionansicht, und sie liefert Ihnen Hinweise, wie erfolgreich Ihre Mannschaft ist. Während des ganzen Spiels können Sie, wenn Sie die Trainer/Manager-Variante spielen, das Stadion ausbauen, zusätzliche Läden einrichten usw. Spielen Sie nur den Trainer, dann werden die Vereinseinrichtungen automatisch ausgebaut, wenn Sie Erfolg haben und höhere Zuschauerzahlen verzeichnen.
Außer mit den Menübefehlen können Sie die entsprechenden Funktionen aktivieren, indem Sie auf die wichtigsten Gebäude auf Ihrem Bildschirm klicken und direkt in die entsprechenden Räume wechseln. (Bewegen Sie den Mauszeiger über den Bildschirm – wo ein Gebäude betreten werden kann, wird eine Texterläuterung eingeblendet.)

Direkt vom Stadion-Fenster aus haben Sie Zugang zu folgenden Bereichen:

Klicken Sie auf ...	**... und Sie landen im ...**
das Managerbüro	Zimmer des Managers
das Präsidentenbüro	Zimmer des Präsidenten
das Spielfeld	Mannschaftsraum
das Geschäftszimmer	Geschäftszimmer (nicht zugänglich, wenn Sie als Trainer spielen)
irgendeinen Teil des Stadions	Stadionausbau-Fenster (nicht zugänglich, wenn Sie als Trainer spielen)
irgendeine Bar, ein Café oder ein Restaurant	Verpflegungs-Fenster (nicht zugänglich, wenn Sie als Trainer spielen)
irgendeinen Laden	im Fanartikel-Fenster (nicht zugänglich, wenn Sie als Trainer spielen)



SPIELER

Es ist äußerst wichtig, daß Sie genau wissen, welche Typen von Spielern im Spiel vorkommen.

Spielertypen

Spieler werden folgendermaßen in Gruppen eingeteilt:

TORHÜTER – Im Spiel werden Sie mit “G” abgekürzt.
ABWEHRSPIELER – Spieler, die hinten bleiben, das Tor verteidigen und den Torhüter unterstützen. Sie verfügen über hohe Fertigkeiten im Tackling. Im Spiel werden sie mit “V” (Verteidiger) abgekürzt.
OFFENSIVE ABWEHRSPIELER – Im Grunde gehören sie zur Gruppe der Verteidiger, aber sie stoßen mit vor, wenn die eigene Mannschaft den Ball führt, und können bei Freistößen und Eckbällen sogar vor dem gegnerischen Tor auftauchen. In der Regel spielen sie im Vergleich zu den normalen Abwehrspielern auf leicht vorgeschobenen Positionen. Im Spiel werden sie mit “MD” abgekürzt.
DEFENSIVE MITTELFELDSPIELER – Sie spielen noch ein bißchen weiter vorne als offensive Abwehrspieler, nämlich im mittleren Drittel des Spielfelds. Wenn es notwendig ist, schalten sie sich in die Abwehr oder den Sturm ein, aber eine ihrer wichtigsten Aufgaben ist es, als Staubsauger vor der Abwehr zu arbeiten. Im Spiel werden sie mit “DM” abgekürzt.
MITTELFELDSPIELER – Sie spielen ein Stück weiter vorn als Defensive Mittelfeldspieler und schalten sich je nach Spielsituation in Abwehr oder Sturm ein. Im Spiel werden sie mit “M” abgekürzt.
OFFENSIVE MITTELFELDSPIELER – Sie spielen ein Stück weiter vorn als normale Mittelfeldspieler und dienen häufig als zweite Sturmreihe. Im Spiel werden sie mit “OM” abgekürzt.
AUSSENSTÜRMER – Diese Stürmer spielen ganz vorn, aber etwas hinter den Spitzen. In der Regel sind sie gute Paßgeber und Schützen und häufig diejenigen, die Tore vorbereiten – aber auch selbst erzielen. Im Spiel werden sie mit “AS” abgekürzt.
MITTELSTÜRMER – Das sind die echten “Goalgetter”. Sie kennen nur ein Ziel: Tore schießen! Im Spiel werden sie mit “MS” abgekürzt.

Spielerpositionen

Außerdem haben Spieler häufig eine bevorzugte Position auf dem Spielfeld. Wir bezeichnen diese mit “R” wie rechts, “L” wie links und “Z” wie zentral. Bevorzugt ein Spieler keine bestimmte Position – er ist also auf jeder Position gleichermaßen einsetzbar – dann steht keine dieser Abkürzungen. Beispiele: Ein Defensiver Mittelfeldspieler, der am liebsten rechts spielt, würde als “MD R” abgekürzt. Ein Offensiver Abwehrspieler, der auf jeder Position spielen kann, würde als “MD” abgekürzt.

Ganz offensichtlich bevorzugt im allgemeinen doch jeder Spieler eine ganz bestimmte Position auf dem Platz, aber das heißt nicht, daß er überall anders eine völlige Fehlbesetzung darstellt. Ein linker Mittelfeldspieler kann zum Beispiel auch als Offensiver Mittelfeldspieler im Zentrum auflaufen. Er wird in dieser Rolle nicht perfekt spielen, aber eine gute Leistung bringen. Je weiter sich ein Spieler allerdings von seiner bevorzugten Position wegbewegt, desto mehr leidet auch seine Leistung. Setzen Sie also zum Beispiel lieber keine Verteidiger als Stürmer ein!

Spielerfertigkeiten

Bei jedem Spieler werden zehn Fertigkeiten bewertet.

TH – Torhüter – Wie gut spielt der Spieler im Tor?
MD – Manndeckung – Wie gut ist der Spieler beim Tackling und in der Abwehr?
PS – Paßspiel – Wie genau spielt der Spieler Pässe und Flanken?
TS – Torschüsse – Wie sicher und erfolgreich ist der Spieler beim Torschuß?
GS – Geschwindigkeit – Wie schnell läuft der Spieler?
KO – Kondition – Wie lange kann der Spieler während des Spiels den oben aufgeführten Geschwindigkeitswert halten?
KB – Kopfballspiel – Wie gut ist der Spieler im Kopfballspiel?
SD – Standardsituationen – Wie gut reagiert der Spieler in Standardsituationen, also zum Beispiel bei Ecken, Freistößen und Strafstößen?
BK – Ballkontrolle – Wie gut ist der Spieler, wenn er den Ball führt? Läßt er sich den Ball (durch ein Tackling) leicht oder schwer abnehmen? Ist er ein guter Dribbler? Kurzum: Wie steht es um seine natürlichen Ballfertigkeiten?
FT – Fitneß – Wie fit ist der Spieler? (Dieser Wert sinkt, wenn der Spieler verletzt ist. Lesen Sie den Abschnitt über “Fitneß und Verletzungen”, wenn Sie mehr darüber wissen möchten.)

Spielerwerte

Der Wert eines Spielers im Spiel wird unter Berücksichtigung unterschiedlicher Kriterien berechnet. Am wichtigsten sind die Mannschaft, für die er spielt, die Gesamtsumme seiner Fertigkeiten und sein Alter. Läuft er für ein Top-Team auf, dann verleiht diese Tatsache dem Spieler Prestige und erhöht seinen Wert. Aber seine Fertigkeiten – also die tatsächlichen Möglichkeiten als Spieler im Spiel, sind natürlich der wichtigste Faktor, um seinen Wert zu bestimmen.

Als Faustregel darf gelten: Je teurer ein Spieler, desto besser ist er. Aber das ist wirklich nur eine Faustregel. Junge Spieler (die über viel oder wenig Potential verfügen) sind in der Regel weniger wert als gleich gute ältere Spieler, weil ihre Fertigkeiten noch nicht voll entwickelt sind. Ältere Spieler allerdings, die vielleicht nicht mehr viele Jahre als Spieler vor sich haben (besonders bei den Mannschaften auf höherem Niveau), verlieren rasant an Wert, je älter sie werden.

Die Höhe von Gehältern ist locker verknüpft mit den Spielerwerten und –fertigkeiten. Woran man hier vor allem denken sollte: Junge Spieler, die rasche Fortschritte machen, werden mit hoher Wahrscheinlichkeit höhere Bezüge verlangen, sobald sie sich deutlich verbessert haben. Und ältere Spieler nehmen selten stillschweigend höhere Gehaltsabstriche hin – besonders wenn ihre allgemeinen Spielfertigkeiten ziemlich konstant bleiben. In der Praxis werden Sie deshalb selbst herausfinden, daß die Werte bestimmter Spieler gering sein mögen, ihre Gehaltsvorstellungen aber ganz hoch angesetzt sind!



DIE MANNSCHAFTSKABINE



Hier wird echte Arbeit geleistet! Alles, was Sie hier anstellen, beeinflußt die Leistung Ihrer Mannschaft auf dem Platz. Es gibt folgende Symbolschalter:

MANNSCHAFTSAUFSTELLUNG – Wählen Sie Ihre Mannschaft (Klicken Sie auf die Trikots).

MANNSCHAFTSBESPRECHUNG – Bestimmen Sie die taktische Marschrichtung (Klicken Sie auf die Tafel).

GEGNER BEOBACHTEN – Werfen Sie einen Blick auf die gegnerische Mannschaft (Klicken Sie auf den Fernseher).

MANNSCHAFTSTRAINING – Trainieren Sie die Grundfertigkeiten Ihrer Mannschaft (Klicken Sie auf die Ballkiste).

EINZELTRAINING – Trainieren Sie einzelne Spieler oder spezielle Fertigkeiten (Klicken Sie auf die Pylonen).

TRAINERSTAB – Verpflichten Sie Konditionstrainer und Spielerbeobachter (Klicken Sie auf die Zeitung).

VERLETZTENLISTE – Sehen Sie sich an, welche Spieler verletzt sind (Klicken Sie auf den Erste-Hilfe-Kasten).

SPIELSYSTEM-EDITOR – Entwerfen Sie selbst spezielle Spielsysteme (Klicken Sie auf die grüne Schreibtafel).

ERWEITERTE TAKTIK – Wahre Fußballpuristen können hier ihre eigenen, fein ausgetüftelten taktischen Spielzüge umsetzen (Klicken Sie auf die Akten).

KABINENTUNNEL – Klicken Sie auf den Tunnel, wenn Sie das nächste Spiel spielen oder (wenn kein Spiel angesetzt ist) den nächsten Spielzeitabschnitt erreichen wollen.

Weitere Informationen zu diesen Wahlmöglichkeiten bekommen Sie, wenn Sie auf einen entsprechenden Gegenstand auf dem Bildschirm klicken und dann die “Hilfe”-Funktion aktivieren.

So stellen Sie Ihre Mannschaft auf

Hier kommt es ganz auf Sie an. Wählen Sie Ihre Mannschaft sorgfältig aus –die Spieler, die von Beginn an spielen, aber auch die Ersatzspieler. Bemühen Sie sich um eine ausgeglichene Mannschaft – die guten Deckungsspieler hinten, starke Paßspieler im Mittelfeld und die guten Schützen im Sturm. Die unterschiedlich eingefärbten Abschnitte weisen die verschiedenen Spielpositionen der ausgewählten Mannschaft aus.

Mannschaftsaufstellung

Es spielen zunächst die ersten elf Spieler in der Liste. Von Platz 12 bis hinunter zum Reservekader finden Sie Ihre Ersatzspieler. (Die Zahl der Ersatzspieler kann sich von Wettbewerb zu Wettbewerb unterscheiden.) Wenn Sie auf irgendeine der Fertigkeiten-Schaltflächen am oberen Bildschirmrand klicken, dann verschwinden die Ziffernanzeigen und machen einer Diagrammanzeige der jeweils ausgewählten Fertigkeit Platz. (Klicken Sie noch einmal auf dieselbe Schaltfläche, um die Grafik wieder auszublenden.) Zeigt Ihre Maus nicht mehr auf die Schaltflächen, während die Diagrammansicht eingeschaltet ist, dann wird der Name der jeweils dargestellten Fertigkeit angezeigt. Sie können aber jederzeit auch auf eine zweite Fertigkeiten-Schaltfläche klicken, nachdem eine erste Kurve angezeigt wird, damit Sie im Diagramm bestimmte Werte miteinander vergleichen können.

DRUCKEN – Die Liste Ihres Spielerkaders wird ausgedruckt.

SPIELER SORTIEREN - Daraufhin gelangen Sie in ein Fenster mit folgenden Möglichkeiten:

Auswahl ANSICHT – Alle Spieler werden nach Fertigkeiten sortiert, so daß man auf die Schnelle beurteilen kann, welcher Spieler in welcher Kategorie die höchsten Werte mitbringt. (Diese Sortierung erfolgt vorübergehend.)

Auswahl SORTIEREN – Damit werden alle Reservespieler nach Spielposition und Fertigkeiten sowie auf Wunsch mit oder ohne Berücksichtigung der verletzten Spieler sortiert. (Diese Sortierung wird beibehalten.)

Auswahl SCHWERE VERLETZUNGEN – Damit werden alle Reservespieler (die nicht schwer verletzt sind) nach Spielposition und nach Fertigkeiten sortiert. (Reservespieler mit schweren Verletzungen erscheinen ganz unten in der Kaderliste.)

Auswahl ALLE VERLETZUNGEN – Damit werden alle Reservespieler (die nicht verletzt sind) nach Spielposition und nach Fertigkeiten sortiert. (Reservespieler mit Verletzungen erscheinen ganz unten in der Kaderliste.)

POSITION WECHSELN – Wollen Sie einem Spieler eine neue Spielposition zuweisen, dann klicken Sie einfach auf den Spielernamen und anschließend auf die Schaltfläche POSITION WECHSELN. Der Mauszeiger wird zu einer Anzeige des jeweiligen Spielernamens, und Sie können nun auf den Namen des anderen Spielers klicken, dessen Position der erste einnehmen soll. Daraufhin tauschen beide Spieler ihre Plätze.

ACHTUNG – Sie können Spieler rasch auswechseln, indem Sie auf einen Spieler rechts- und dann auf die gewünschte Zielposition linksklicken.

REGISTER – Mit einem Klick schalten Sie um zwischen der Anzeige der Spielerfertigkeiten und der Anzeige der aktuellen Spielerform. Der Vergleich kann sehr nützlich sein, wenn man seine Mannschaft aufstellt.

Ansicht – Hier haben Sie die Möglichkeit, die Daten eines Spielers in allen Einzelheiten einzusehen. Sie können darüber hinaus von hier aus den Vertrag des Spielers verlängern oder ihn auf die Transferliste setzen. (Mehr über diese Möglichkeiten erfahren Sie unter dem Stichwort “Spielerakte” im Abschnitt “Büro des Managers”.)

ACHTUNG – Sie können die Daten eines Spielers ganz schnell einsehen, wenn Sie auf seinen Namen doppelklicken.

VERLETZTENLISTE – Klicken Sie hier, und Sie erhalten nähere Informationen über alle verletzten Spieler und die vermutlichen Rekonvaleszenzzeiten.

MANNSCHAFTSBESPRECHUNG – Klicken Sie hier, um ins gleichnamige Auswahlfenster zu gelangen. (Lesen Sie auch den Abschnitt über die “Mannschaftsbesprechung”.)

CO-TRAINER – Der Co-Trainer unterstützt Sie – wenn Sie das wünschen – bei der Mannschaftsaufstellung, der Wahl eines geeigneten Spielsystems und allen Entscheidungen hinsichtlich des Trainingsprogramms.

TRAINING – Klicken Sie hier, um ins Fenster für das Einzeltraining zu gelangen. (Lesen Sie auch den Abschnitt über das “Einzeltraining”.)

LETZTES SPIEL – Klicken Sie hier, um sich Einzelheiten des letzten Spiels Ihrer Mannschaft anzeigen zu lassen.

LETZTES TREFFEN – Klicken Sie hier, um sich Einzelheiten des letzten Aufeinandertreffens mit Ihrem nächsten Gegner anzeigen zu lassen.

SPIEL STARTEN / NÄCHSTER TRAINER – Klicken Sie hier, um eine Partie auf dem Spielfeld zu starten, bzw. geben Sie in Multiplayer-Partien den Weg frei für den Spielzug des nächsten Trainer/Managers.

MANNSCHAFTSTAKTIK

Es gibt drei Grundformen der Taktikfestlegung. Die MANNSCHAFTSBE-SPRECHUNG ist ein übersichtliches Auswahlfenster, in dem Sie Ihren Mannschaftskapitän bestimmen, den Spielstil und das Spielsystem festlegen, Spieler für Freistöße benennen usw.; dieses Fenster sei vor allem Einsteigern empfohlen. Später sollten Sie den SPIELSYSTEM-EDITOR ausprobieren, mit dessen Hilfe Sie angepaßte Stammformationen für Ihre eigenen Zwecke entwickeln können. Nachdem Sie eine Weile gespielt und sich mit diesen beiden Möglichkeiten vertraut gemacht haben, können Sie fortschreiten und sich die ERWEITERTE TAKTIK ansehen. Dort haben Sie die Möglichkeit, einzelnen Spielern ganz genau vorzuschreiben, wo sie bei allen möglichen Spielsituationen stehen und spielen sollten. Sie können das taktische Verhalten in Standardsituationen bestimmen, Spielzüge ausarbeiten und vieles mehr.

Mannschaftsbesprechung

Hier sollten Sie die den Spielstil Ihrer Mannschaft und die Taktik für die nächste Partie festlegen. Das Spielfeld links zeigt die Spieler auf den Positionen, die Sie während der Mannschaftsaufstellung ausgewählt haben. Wenn Sie Spieler auf andere Positionen verschieben wollen, müssen Sie nur auf den gewünschten Spielernamen klicken und dann auf den anderen Spieler, dessen Position der erste einnehmen soll.

Wenn es auf dem Spielfeld unübersichtlich wird, weil die verschiedenen Textanzeigen sich gegenseitig überlappen, dann können Sie die Namens und Positionsanzeige auch abschalten, indem Sie auf die Schaltfläche in der oberen linken Ecke klicken.

Wählen Sie einen Kapitän – Klicken Sie hier und dann auf den Spieler, den Sie zum Mannschaftskapitän machen wollen.

Defensive Freistöße von – Klicken Sie hier und dann auf den Spieler, der die defensiven Freistöße ausführen soll. Das sind diejenigen Freistöße, die Ihrer Mannschaft in der eigenen Hälfte (also auf der Seite, die sie verteidigt) zugesprochen werden.

Offensive Freistöße von – Klicken Sie hier und dann auf den Spieler, der die offensiven Freistöße ausführen soll. Das sind diejenigen Freistöße, die Ihrer Mannschaft in der gegnerischen Hälfte (also auf der Seite, die sie angreift) zugesprochen werden.

Ecken von – Klicken Sie hier und dann auf den Spieler, der die Eckstöße ausführen soll.

Elfmeter von – Klicken Sie hier und dann auf den Spieler, der eventuelle Strafstöße ausführen soll.

Wenn Sie alle hier genannten Auswahlmöglichkeiten offenlassen, dann wird das Programm während einer Partie an Ihrer Stelle automatisch denjenigen Spieler auswählen, der die jeweilige Aufgabe am besten zu lösen verspricht.

Siegprämie – Um Ihre Spieler richtig heiß auf Siege zu machen, können Sie Ihnen eine Siegprämie

anbieten. Seien Sie aber vorsichtig mit dieser Option. Bei übermäßigem Gebrauch erwarten die Spieler bald für jeden Sieg eine Prämie und spielen trotzdem nicht besser. Ihr finanzieller Handlungsspielraum wird dadurch immer mehr eingeschränkt, zumal Spielergehälter ohnehin der allergrößte Einzelposten in Ihrem Etat sind. Übrigens steht Ihnen diese Option nicht zur Verfügung, wenn Sie das Spiel nur als Trainer (statt als Trainer/Manager) bestreiten.
Besondere Taktik – Klicken Sie auf diese Schaltfläche und dann auf den Spieler, dem Sie ganz besondere Aufgaben zuweisen möchten. Sie können ihn weiter nach hinten stellen, ebenso weiter nach vorn, nach links oder rechts, und Sie können diese Möglichkeiten auch mischen. (Die zusätzlichen Positionsanweisungen werden auf dem Spielfeld in Form kleiner Pfeile angezeigt, wenn Sie die entsprechende Anzeigeoption eingeschaltet haben.)

Für Abwehrspieler können Sie außerdem einen gegnerischen Spieler auswählen, der in Manndeckung genommen werden soll. Wählen Sie “Manndeckung”, daraufhin wird eine Liste der Spieler der gegnerischen Mannschaft eingeblendet, so daß Sie genau bestimmen können, welche Spieler in den Genuß einer Sonderbewachung kommen sollen. Beachten Sie bitte, daß Ihr Abwehrspieler den gegnerischen Spieler nur dann eng decken wird, wenn die gegnerische Mannschaft im Ballbesitz ist. Dagegen wird er den gegnerischen Spieler nicht in Manndeckung nehmen, solange Ihre Mannschaft im Ballbesitz ist.
Abseitsfalle – Wenn Sie mit Abseitsfalle spielen wollen, dann klicken Sie auf diese Schaltfläche.
Stil – Wählen Sie entweder eine offensive, eine normale oder eine defensive Spielweise. Wenn Sie die offensive Spielweise wählen, dann rücken alle Spieler auf dem gegnerischen Tor nähergelegene Positionen vor, und es bedeutet außerdem, daß Mittelfeldspieler und Stürmer seltener in der Abwehr aushelfen. Wenn Sie dagegen die defensive Spielweise wählen, dann ziehen sich alle Spieler auf dem eigenen Tor nähergelegene Positionen zurück, und es bedeutet außerdem, daß Vorstöße einzelner Spieler mit dem Ball in die gegnerische Hälfte seltener sind, was vor allem für die Abwehrspieler gilt.
Kurzpaß/Langpaß – Wählen Sie entweder eine Spielweise mit kurzen oder eine mit langen Pässen. Wenn Sie die offensive Spielweise wählen, dann rücken alle Spieler auf dem gegnerischen Tor nähergelegene Positionen vor, und es bedeutet außerdem, daß Mittelfeldspieler und Stürmer seltener in der Abwehr aushelfen. Wenn Sie dagegen die defensive Spielweise wählen, dann ziehen sich alle Spieler auf dem eigenen Tor nähergelegene Positionen zurück, und es bedeutet außerdem, daß Vorstöße einzelner Spieler mit dem Ball in die gegnerische Hälfte seltener sind, was vor allem für die Abwehrspieler gilt.
Manndeckung – Wählen Sie entweder ein hartes, ein normales oder ein zurückhaltendes Tackling. Und denken Sie daran: Hartes Einsteigen in Zweikämpfen kann mehr Gelbe Karten bedeuten – und möglicherweise Verletzungen, aber unter Umständen gewinnen Sie auch mehr Zweikämpfe.
Spielsystem auswählen – Wählen Sie ein beliebiges Spielsystem, das Sie in der nächsten Partie einsetzen wollen. (Im Spielsystem-Fenster können Spielsysteme entwickelt werden, aber es gibt eine Reihe von vorgegebenen Standardformationen, die Ihnen sofort zur Auswahl stehen.)
Spielzug auswählen – Hier können festgelegte Spielzüge ausgewählt werden, die sich in das Spiel Ihrer Mannschaft einbauen lassen.
Standardsituation auswählen – Hier können Sie Spielmuster für Standardsituationen auswählen, die Sie in das Spiel Ihrer Mannschaft einbauen wollen. (Spielmuster für Standardsituationen werden im Fenster “Erweiterte Taktik” angelegt, aber es gibt auch einen kleinen Vorrat von Standardsituationen, die Ihnen sofort zur Verfügung stehen.)
Beachten Sie bitte, daß Standardsituationen und Spielzüge, die Sie im Fenster "Mannschaftsbesprechung" ausgewählt haben, nicht unbedingt im Spiel zu sehen sind. Damit eine entsprechende Taktik überhaupt angewendet werden kann, müssen die beteiligten Spieler in den richtigen Feldpositionen stehen. Wo immer es also möglich ist, sollten Sie nur die Standardsituationen und Spielzüge auswählen, die speziell für die Aufstellung und das Spielsystem Ihrer aktuellen Mannschaft entworfen worden sind.
MANNSCHAFTSAUFSTELLUNG – Klicken Sie hier, um zum Fenster “Mannschaftsaufstellung” zurückzukehren.
SPIEL STARTEN / NÄCHSTER TRAINER – Klicken Sie hier, um eine Partie auf dem Spielfeld zu starten, bzw. geben Sie in Multiplayer-Partien den Weg frei für den Spielzug des nächsten Trainer/Managers.

Spielsystem-Editor



Das Spiel bietet Ihnen eine Reihe vorbereiteter Spielsysteme, aus denen Sie auswählen können. Außerdem können Sie auch selbst spezielle Spielsysteme entwerfen. Wollen Sie ein neues Spielsystem anlegen, dann klicken Sie auf NEU. Daraufhin wird die Standardformation 4-4-2 als Ausgangspunkt für beliebige Veränderungen angezeigt.

Anschließend müssen Sie nur auf die Rückennummer eines Spielers auf dem Spielfeld klicken, und Sie können ihn auf eine neue Spielposition ziehen. (Allerdings können niemals zwei Spieler die gleiche Position einnehmen.)
Nachdem Sie alle gewünschten Anpassungen vorgenommen haben, müssen Sie lediglich die geänderte Formation noch speichern, indem Sie auf SPEICHERN UNTER klicken. Beachten Sie bitte, daß keine der bereits vorhandenen Standardformationen mit einem selbstentwickelten Spielsystem überschrieben werden kann. Sie müssen also die Schaltfläche SPEICHERN UNTER zu Hilfe nehmen. Die Option SPEICHERN steht nur zur Verfügung, wenn Sie eine selbstentwickelte Formation später ändern.

Sie können jede von Ihnen gespeicherte Formation oder eine der vorbereiteten Standardformationen zur Bearbeitung laden, indem Sie auf ÖFFNEN klicken. Dann nehmen Sie alle gewünschten Änderungen vor, um das Spielsystem zum Schluß unter einem neuen Namen zu speichern.
Mit RÜCKGÄNGIG MACHEN widerrufen Sie Ihre letzte Einstellung, während mit ALLES RÜCKGÄNGIG MACHEN alle Änderungen auf einmal zurückgenommen werden, die Sie bis zum Speichern vorgenommen haben. Mit NAMEN schalten Sie die Anzeige der Spielernamen auf dem Spielfeld ein und aus.

Die Tabelle auf der rechten Seite soll Ihnen bei der Entwicklung eigener Spielsysteme helfen. In der Spalte “Systemposition” wird angezeigt, um welche Spielposition es in einem System jeweils geht. In der Spalte “Spielerposition” wird die Position des Spielers gezeigt, auf der er am besten spielt. Indem Sie die Werte der beiden Spalten vergleichen, während die Anzeige der Spielernamen eingeschaltet ist, können Sie auf Anhieb sehen, ob Ihre Spieler auf ihren Idealpositionen spielen oder nicht.

Der Computer berechnet für jede Spielerposition auf dem Feld eine seiner Einschätzung nach optimale Stellung des jeweiligen Spielers im tatsächlichen Spiel unter Berücksichtigung der aktuellen Position des Balls und der Frage, wer im Ballbesitz ist. (Diese Vorgabepositionen können im Fenster "Erweiterte Taktik" angepaßt werden.

Erweiterte Taktik



Das ist etwas für wahre Experten! Wir empfehlen, sich zunächst einmal mit “Mannschaftsbesprechung” und “Spielsystem-Editior” vertraut zu machen, bevor Sie die Optionen dieses Fensters ausprobieren.Es gibt drei Hauptgruppen von Taktiken, die an dieser Stelle entworfen werden können.

Abwehr / Angriffspositionen

Dieser Abschnitt erlaubt es Ihnen, ein selbstentworfenes Spielsystem weiter zu verfeinern, indem Sie die Positionen der einzelnen Spieler in Abhängigkeit von der jeweiligen Position des Balls auf dem Spielfeld festlegen; ebenso berücksichtigt werden kann, ob Sie angreifen (in Ballbesitz sind) oder verteidigen (versuchen, den Ball zu erobern).
Wenn Sie einen Spieler im Formationsfenster auf eine neue Position verschieben, dann legt das Programm automatisch fest, wo sich dieser Spieler im laufenden Spiel jeweils aufhält. Es handelt sich um vordefinierte Positionen, die von den Spielentwicklern festgelegt worden sind. Und dieser Abschnitt hier gestattet es Ihnen, diese vordefinierten Positionen anzupassen – ganz nach Ihren eigenen Vorstellungen.
Wenn Sie von der Möglichkeit Gebrauch machen und tatsächlich Spielerpositionen ändern, dann müssen Sie auch eine neue Spielsystem-Datei speichern (oder eine überschreiben, die Sie schon vorher angelegt und gespeichert hatten).

Es gibt insgesamt 34 unterschiedliche Positionen auf dem Spielfeld, auf die ein Spieler gesetzt werden kann, je nachdem, was auf dem Rasen gerade vorgeht.

1) Die Mannschaft stürmt (ist in Ballbesitz), und der Ball befindet sich in einem der zwölf Quadrate, die das Spielfeld im Fenster “Erweiterte Taktik” zeigt.
2) Die Mannschaft verteidigt (ist nicht in Ballbesitz); und der Ball befindet sich in einem der zwölf Quadrate, die das Spielfeld im Fenster “Erweiterte Taktik” zeigt.
3) Die Mannschaft stürmt in einer von fünf Standardsituationen (Ecke oben, Ecke unten, Torabstoß, Anstoß oder Elfmeter).
4) Die Mannschaft verteidigt in einer von fünf Standardsituationen (Ecke oben, Ecke unten, Torabstoß, Anstoß oder Elfmeter).

Bei 3) und 4) handelt es sich um die fünf Boxen unterhalb des eigentlichen Spielfelds.

Klicken Sie entweder auf POS. ANGREIFEN oder POS. VERTEIDIGEN, je nachdem, welche Spielerpositionen Sie anpassen möchten.
Auf dem Bildschirm sehen Sie einen weißen Ball (in der Anstoßbox unterhalb des Spielfelds links). Diesen weißen Ball bewegen Sie, indem Sie ihn anklicken, dann in eine der zwölf Abteilungen auf dem Bildschirm oder in eine der anderen vier Boxen unterhalb des Spielfelds ziehen und schließlich noch einmal klicken. (Sie können auch rechtsklicken, um rasch die Ballposition auf dem Spielfeld zu bestimmen oder den Ball in einem der fünf Quadrate unterzubringen.)

Sobald Sie den Ball in eins der Quadrate setzen, sehen Sie, daß die elf Spieler auf dem Platz auf neue Positionen gerückt sind. Das sind diejenigen Positionen, die Ihre Spieler einzunehmen versuchen, wenn im Spiel eine entsprechende Situation entsteht. Um die Spielerpositionen neu zu ordnen, müssen Sie nur auf einen Spieler klicken, ihn dann auf die Position ziehen, die er einnehmen soll, und dann noch einmal klicken, um ihn dort abzusetzen. Achten Sie darauf, daß Sie den jeweiligen Spieler nicht zu weit vom vorherigen Standort wegbewegen, denn sonst könnte er möglicherweise Schwierigkeiten bekommen, sein Ziel rechtzeitig zu erreichen.

Sie können beliebig viele der elf Spieler auf beliebige Positionen auf dem Spielfeld setzen und die Positionen für so viele Standardsituationen neu ordnen, wie sie wollen.

Wenn Sie irgendeinen Spieler auf eine neue Position gesetzt haben, dann müssen Sie das neue Spielsystem speichern. Klicken Sie auf SPEICHERN UNTER (wenn es sich um ein völlig neues System handelt) oder SPEICHERN (wenn Sie ein vorher selbst angelegtes System angepaßt haben). Geben Sie anschließend der Formation einen Namen. Denken Sie daran, daß alle neuen Spielerpositionen für sämtliche Spielsituationen (Angriff und Verteidigung) auf einmal gespeichert werden; deshalb müssen Sie im Prinzip nur einmal speichern, sobald alle gewünschten Änderungen durchgeführt worden sind.

Auf der rechten Seite haben wir außerdem eine Übersicht der aktuellen Spieler im Team untergebracht. Das könnte Ihnen bei der Entscheidung helfen, welche Spieler welche Positionen einnehmen sollten.

SPUREN – Spuren sind sehr nützlich, wenn Sie nachvollziehen wollen, welche Wege ein Spieler geht, wenn sich der Ball bewegt. Wenn Sie den Spielern ihre Positionen im laufenden Spiel zuweisen, können Sie nicht nur sehen, wo sich die Spieler befinden, wenn der Ball eine bestimmte Position innehat, sondern Sie können ebenfalls nachvollziehen, welche Laufwege Spieler einschlagen, sobald sich der Ball von einem Abschnitt in einen anderen bewegt.

Um die Spielerspuren angezeigt zu bekommen, müssen Sie nur auf die Schaltfläche Spuren klicken. Anschließend setzen Sie den weißen Ball auf ein beliebiges Spielfeld-Quadrat. Sie sehen, wie die Spieler ihre jeweiligen Positionen einnehmen. Wenn Sie danach den Ball aufnehmen und ihn in ein anderes Quadrat auf dem Spielfeld verschieben (um anzudeuten, daß der Ball nun in den neuen Abschnitt gewechselt ist), dann sehen Sie, daß sich nicht nur die Spieler ebenfalls auf neue Positionen begeben, sondern daß außerdem Linien zeigen, welche Wege diese Spieler gelaufen sind, um ihre jeweiligen Ziele zu erreichen. Wenn Sie anschließend Spielerpositionen verändern, können Sie auch die entsprechenden Laufwege ändern.

KOPIEREN / EINFÜGEN – Wenn Sie viele Spielerpositionen auf einmal ändern wollen, können Sie auf KOPIEREN klicken, um die Position aller elf Spieler in der Zwischenablage zu speichern, und die Aufstellung dann mit EINFÜGEN an einer neuen Position wieder einsetzen.

SPIELZÜGE und STANDARDSITUATIONEN

Spielzüge und Standardsituationen sind im Grunde das gleiche, mit der Ausnahme, daß Spielzüge eingeleitet werden, wenn der Ball im Spiel und die eigene Mannschaft im Ballbesitz ist, während Standardsituationen eingeleitet werden, wenn das Spiel unterbrochen wird – zum Beispiel für einen Eck oder Freistoß, einen Abseitsfreistoß, Torabstoß oder Anstoß.

Spielzüge

Für den Fall, daß Ihre Mannschaft im Ballbesitz ist, können Sie für jeden Abschnitt auf dem Rasen einen bestimmten Spielzug anlegen, den Ihre Mannschaft ausführen soll. Sie können sich ein beliebiges der zwölf Quadrate auf dem Spielfeld aussuchen (oder eins der Kästchen für Torabstoß und Anstoß), in dem Ihr Spielzug vonstatten gehen soll.
Setzen Sie den Ball an eine beliebige Stelle auf dem Spielfeld ("Pos. angreifen"), oder klicken Sie auf "Beim Torabstoß angreifen" oder "Beim Anstoß angreifen". Klicken Sie anschließend auf SPIELZUG. Ihr Mauszeiger ändert sich in die Anzeige ERSTEN SPIELER WÄHLEN. Klicken Sie auf den ersten Spieler, der im Ballbesitz sein soll, wenn der Spielzug beginnt. Daraufhin ändert sich der Mauszeiger in die Anzeige BETEILIGTE SPIELER WÄHLEN. Klicken Sie auf alle Spieler, die am Spielzug beteiligt sein sollen. Alle angeklickten Spieler werden danach hervorgehoben dargestellt. Zum Schluß klicken Sie auf den kleinen goldenen Pfeil rechts vom Kästchen für den aktuellen Schritt, um den Spielzug zu starten. (Den gleichen Zweck erfüllt ein Rechtsklick.)
Links unten wird nun die Information "Aktueller Schritt 1/1" angezeigt. Ihr Spielzug kann so viele Schritte enthalten, wie Sie wünschen. Haben Sie einen Fehler gemacht, dann können Sie einen kompletten Schritt löschen, indem Sie auf "Löschen" klicken. Daraufhin gelangen Sie zurück zum jeweils vorhergehenden Schritt.

Sie haben fünf Möglichkeiten.

Laufen – Damit ein Spieler zu einer neuen Position läuft, klicken Sie auf LAUFEN und dann auf den Spieler, der laufen soll. Ziehen Sie die Maus zur gewünschten Zielposition, und klicken Sie noch einmal. Eine Linie zeigt daraufhin den jeweiligen Laufweg an. Achten Sie darauf, daß Sie den jeweiligen Spieler nicht zu weit vom vorherigen Standort wegbewegen, denn sonst könnte er möglicherweise Schwierigkeiten bekommen, sein Ziel rechtzeitig zu erreichen.
Passen – Soll der Ball zu einem anderen Spieler abgegeben werden, klicken Sie auf PASSEN und dann auf den Spieler, der den Ball erhalten soll. (Wenn Sie einen Spieler als Ballempfänger auswählen, der auch schon eine Laufanweisung erhalten hat, dann wird der Ball dorthin gespielt, wohin der Spieler läuft.)
Dribbeln – Damit ein Spieler mit dem Ball dribbelt, klicken Sie auf DRIBBELN, und ziehen Sie die Maus dorthin, wohin der Ball gedribbelt werden soll. Automatisch wird dabei eine Linie vom ballführenden Spieler zum Dribbelziel gezogen.
Warten – Spieler können angewiesen werden, einfach zu warten, während andere Spieler für einen Schritt bestimmte Aktionen zugewiesen bekommen. Wenn sie keine anderen Instruktionen bekommen, warten alle Spieler in jedem Schritt eines Spielzugs ab.
Schießen – Wenn Sie nahe genug am gegnerischen Tor sind, haben Sie die Möglichkeit zum Torschuß. Klicken Sie auf SCHIESSEN. Automatisch wird eine Linie vom ballführenden Spieler zum Tor gezogen.

Sobald Sie festgelegt haben, was jeder Spieler während eines einzelnen Schritts machen soll, können Sie zum nächsten Schritt im Spielzug fortschreiten. Klicken Sie auf den Pfeil rechts, um zum nächsten Schritt zu gelangen. (Oder klicken Sie auf den Pfeil links, um zum vorherigen Schritt zurückzukehren.)

Rückgängig – Wenn Ihnen bei einem Schritt ein Fehler unterläuft, dann klicken Sie einfach auf “Rückgängig machen”, damit die letzte Anweisung widerrufen wird. Klicken Sie dagegen auf “Alles rückgängig machen”, dann werden alle Festlegungen innerhalb eines Schritts aufgehoben.

Sind Sie am Ende zufrieden mit Ihrem Spielzug, dann klicken Sie auf SPEICHERN UNTER oder SPEICHERN, und geben Sie Ihrem Spielzug einen Namen. Der Spielzug kann daraufhin in Zukunft im Fenster “Mannschaftsbesprechung” ausgewählt werden.

Standardsituationen

Angepaßte Standardsituationen können immer dann eingesetzt werden, wenn Ihnen irgendwo auf dem Spielfeld ein Freistoß zugesprochen wird. Klicken Sie auf STANDARDSITUATION, und Ihr Mauszeiger verwandelt sich in ein kleines Kästchen. Zeigen Sie mit diesem Kästchen auf eine beliebige Stelle auf dem Spielfeld, und klicken Sie. Der Mauszeiger verwandelt sich dann in den Schriftzug FREISTOSSSCHÜTZEN WÄHLEN. Klicken Sie auf den Spieler, der den Freistoß ausführen soll. Daraufhin ändert sich der Mauszeiger zum Schriftzug BETEILIGTE SPIELER WÄHLEN. Klicken Sie auf alle Spieler, die an der Standardsituation beteiligt sein sollen. Klicken Sie zum Schluß auf den kleinen goldenen Pfeil rechts, um die Standardsituation zu starten. Die restlichen Schritte sind dieselben, wie sie im Abschnitt über die Spielzüge beschrieben worden sind.

Im Spiel sind bereits einige vorbereitete Spielzüge und Standardsituationen enthalten. Sie geben Ihnen eine Vorstellung davon, welche Möglichkeiten zur Verfügung stehen. Obwohl sie vorgefertigt sind, können Sie diese bereits enthaltenen Spielzüge und Standardsituationen sowohl anpassen als auch löschen.

WAS SOWOHL FÜR SPIELERPOSITIONEN ALS AUCH FÜR SPIELZÜGE UND STANDARDSITUATIONEN GILT

Schaltfläche Namen – Wollen Sie die Namen der aktuell aufgestellten Spieler Ihrer Mannschaft auf dem Rasen sehen, dann klicken Sie auf diese Schaltfläche.

Gegner – Auch die Aufstellung der gegnerischen Mannschaften können Sie sich ansehen, um einen Hinweis zu bekommen, wie man diese Gegner vielleicht schlagen könnte. Klicken Sie auf “Spielsystem des Gegners festlegen”, und wählen Sie das Spielsystem, mit dem Ihr Gegner spielt. Klicken Sie dann auf “Gegner zeigen”, und die gegnerische Mannschaft wird in der festgelegten Formation angezeigt.

Neu – Wenn Sie ein ganz neues Spiel starten möchten, dann klicken Sie auf die Schaltfläche NEU.

Öffnen – Wenn Sie einen bereits vorhandenen Spielzug, ein Spielsystem oder eine Standardsituation laden möchten, dann klicken Sie auf die Schaltfläche ÖFFNEN.

Klicken Sie auf SPIELSYSTEM, SPIELZUG oder STANDARDSITUATION, um den Typ der gewünschten taktischen Variante zu bestimmen. Klicken Sie dann auf den Namen der gewünschten Variante, und klicken Sie schließlich auf ÖFFNEN, um die Variante zu laden, oder auf LÖSCHEN, um sie zu löschen.

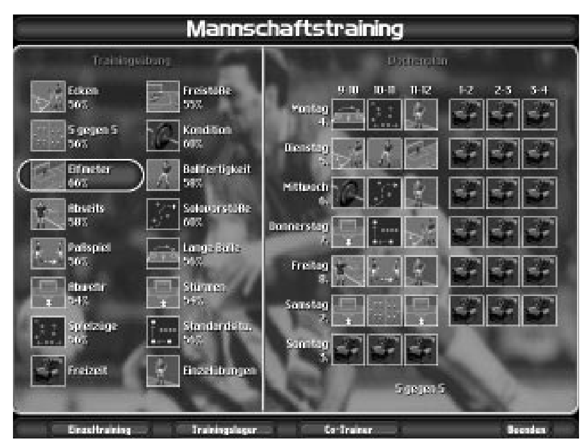
Beenden – Wenn Sie Änderungen an Spielerpositionen vorgenommen oder angefangen haben, am Entwurf von Spielzügen oder Standardsituationen sind, die noch nicht gespeichert sind, dann warnt Sie das Programm, wenn Sie den Befehl BEENDEN auswählen, und fragt nach, ob Sie vor Verlassen des Spiels Ihre Änderungen speichern möchten.



TRAINING

Es gibt zwei Arten von Training im Spiel – das Mannschafts- und das Einzeltraining. Im Mannschaftstraining geht es um den gesamten Spielerkader und eine Reihe verschiedener Fertigkeiten im Mannschaftsspiel. Im Rahmen des Stundenplans für das Mannschaftstraining sollte außerdem Raum für das Einzeltraining gelassen werden, denn dabei können Sie entscheiden, welche besonderen Fertigkeiten bestimmter Spieler noch trainiert werden sollten.

Mannschaftstraining



Wenn Sie einen Trainingsplan aufstellen möchten, müssen Sie nur auf die Kästchen mit den Trainingsmöglichkeiten links im Fenster und dann auf die Tage und Anfangszeiten klicken, an denen die Mannschaft trainieren soll. Das Kästchen “Einzeltraining” bedeutet, daß die Spieler genau das trainieren, was im “Einzeltraining” festgelegt worden ist. Das Kästchen “Freizeit” bedeutet, daß kein Training angesetzt ist.

Seien Sie vorsichtig und belasten Sie die Spieler nicht mit übermäßigem Training – stellen Sie sicher, daß nicht täglich trainiert wird. Alle Spielansetzungen werden in den Wochenplan für das Mannschaftstraining eingeschoben, und an Spieltagen ist kein Training erlaubt. Tägliches ungefähr halbtägiges Training – außer an Spieltagen – wird Ihren Spielern am meisten weiterhelfen. Im Plan für das Mannschaftstraining sollten Sie ungefähr 4 bis 5 Stunden Raum für Einzeltrainingsmaßnahmen vorsehen. Das entscheidende Ziel des Mannschaftstrainings ist es, das Gesamtleistungsvermögen der Mannschaft in Hinblick auf eine einzelne Fertigkeit zu verbessern, so daß das Team anschließend im Zusammenspiel aller Kräfte mit hoher Wahrscheinlichkeit bessere Eckstöße schießt, erfolgreicher verteidigt, stürmt und so weiter.
Einzeltraining – Klicken Sie hier, um ins Einzeltraining-Fenster zurückzukehren.
Co-Trainer – Statt die Trainingsarbeit selbst zu beaufsichtigen, können Sie auch Ihren Co-Trainer mit der Aufstellung des Trainingsplans beauftragen. Das Training ist dann nicht immer perfekt, aber Sie sparen eine Menge Zeit.

Wir empfehlen Ihnen, den Co-Trainer einen Trainingsplan vorschlagen zu lassen, wenn Sie das Spiel zum allerersten Mal spielen. Seine Ratschläge sind vielleicht nicht perfekt, aber er wird einen ziemlich ausgewogenen Plan vorlegen, der die meisten Aspekte des Mannschaftstrainings berücksichtigt.

Klicken Sie auf die Schaltfläche “Co-Trainer”, und Sie bekommen einen Vorschlag für einen Trainingsplan angezeigt. Klicken Sie auf “Ja”, um den Plan zu akzeptieren, oder nehmen Sie Änderungen vor, indem Sie die verschiedenen Möglichkeiten anklicken.

DAS TRAININGSLAGER

Um ein intensiveres Training anzusetzen, können Sie sich dafür entscheiden, Ihre Mannschaft für eine paar Tage ins Trainingslager zu schicken. Klicken Sie auf die Schaltfläche “Trainingslager”, um einen solchen Ausflug in den Terminplan aufzunehmen.
Denken Sie daran, daß jede einzelne der Optionen die Gesamtkosten der Reise beeinflußt. Sie können auch entscheiden, ob nur die Stammspieler, nur die Ersatzspieler oder alle Spieler des Kaders die Reise antreten sollen.

Zweck der Reise – Nach einer langen Saison wollen Sie Ihrer Mannschaft vielleicht eine wohlverdiente Ruhepause gönnen, oder Sie wollen die Spieler vor einem wichtigen Spiel noch einmal richtig hart trainieren lassen. Wählen Sie zwischen den Möglichkeiten “Erholung”, “Intensiv” oder “nach Stundenplan”. (“Stundenplan” bedeutet in diesem Fall das Standard-Trainingsprogramm, das links im Fenster eingeblendet wird.) Intensives Training bedeutet zwar, daß Ihre Spieler schnellere Fortschritte machen, aber gleichzeitig sinkt ihre Stimmung. "Erholung" bedeutet, daß sich ausschließlich Fitneß und Stimmung bessern.
Buchen – Klicken Sie auf “Buchen”, um die Reise ins Trainingslager festzulegen.

Einzeltraining



Stellen Sie sicher, daß Sie genügend Konditionstrainer eingestellt haben, um das Pensum durchziehen zu können. (Werfen Sie einen Blick in den Abschnitt über den “Trainerstab”, wenn Sie mehr über die Verpflichtung von Konditionstrainern wissen möchten.)

Wenn die Fertigkeiten von Spielern anwachsen, dann geschieht dasselbe mit ihrem Wert, und deshalb ist es durchaus sinnvoll, die besten Konditionstrainer anzustellen. Es braucht seine Zeit, bis sich Fertigkeiten durch Training weiterentwickeln. Seien Sie geduldig, denken Sie aber daran, einen Spieler nicht die ganze Saison lang dasselbe trainieren zu lassen, denn mit der Zeit wird er sich langweilen und keine Fortschritte mehr machen. Denken Sie auch daran, daß jüngere Spieler (besonders Jugendspieler) sich schneller verbessern als ältere. Sorgen Sie dafür, daß Verletzungen so schnell wie möglich behandelt werden. Stellen Sie einen Trainer fürs Fitneßtraining ab, denn die Fitneß läßt unweigerlich nach, wenn ein Spieler verletzt ist.

Spielerdaten – Genau wie bei der Mannschaftsauswahl können Sie hier auf die Fertigkeiten oben klicken, damit Sie leichter feststellen können, wo die Stärken und Schwächen Ihrer Spieler liegen. Behalten Sie im Auge, was Sie Ihre Spieler trainieren lassen – es macht wenig Sinn, einen Stürmer ins Torwarttraining zu schicken!

Zu trainierende Fertigkeit auswählen – Stellen Sie sicher, daß einige Konditionstrainer für Sie arbeiten. Sie werden links im Fenster aufgelistet. Um einen Trainer für die Betreuung eines Spielers abzustellen, klicken Sie zuerst auf den Trainer, dann auf den Zahlenwert für die Fertigkeit des Spielers, die Sie trainieren wollen. Der Wert für die Spielerfertigkeit nimmt daraufhin die gleiche Farbe an wie der Name des Trainers. Um das Training zu beenden, müssen Sie nur abermals auf den Wert für die jeweilige Fertigkeit klicken.

Hinweise – Das Hinweisfeld zeigt Ihnen nähere Informationen über die Fortschritte, die jeder Spieler im Training macht.

Intensität – Klicken Sie auf die Spalte "Intensität" ganz rechts im Fenster, um die Intensität des Trainings zu steigern oder zu verringern. Seien Sie aber vorsichtig, und belasten Sie Ihre Spieler im Training nicht übermäßig.

Mannschaftstraining – Klicken Sie hier, um ins Mannschaftstraining-Fenster umzuschalten.

Co-Trainer – Klicken Sie hier, damit Ihr Co-Trainer Ihnen einen Vorschlag für einen Trainingsplan unterbreitet.

Mannschaftsaufstellung – Klicken Sie hier, um ins Fenster für die Mannschaftsaufstellung umzuschalten.

Verlletztenliste – Klicken Sie hier, um ins Fenster mit der Verletztenliste umzuschalten.

Konditionstrainer / Talentsucher

Kein Trainer/Manager kann eine Mannschaft ganz allein führen, und deshalb ist es enorm wichtig, einen passenden Trainerstab um sich zu versammeln. In diesem Fenster werden Konditionstrainer und Talentsucher verpflichtet.

Unter **Angestellte Betreuer** sehen Sie, welche Helfer Sie bereits verpflichtet haben. Klicken Sie auf den Namen eines beliebigen Betreuers, um die jeweiligen Vertragsdetails anzeigen zu lassen. Anschließend können Sie sich dafür entscheiden, das aktuelle Gehalt zu ändern, Kündigungen auszusprechen oder Vertragsverlängerungen vorzuschlagen. Denken Sie aber daran, daß ein gefeuerter Konditionstrainer Anrecht auf Abfindung in Höhe seiner noch ausstehenden Bezüge hat.

Unter **Betreuermarkt** sehen Sie, welche Betreuer gerade nach einer Anstellung suchen. Um einen neuen Angestellten zu verpflichten, müssen Sie nur auf den Namen der Person, die Sie einstellen möchten, und dann auf "Verpflichten" klicken. Denken Sie daran, daß Sie höchstens sechs Konditionstrainer auf einmal beschäftigen können.

Talentsucher werden eingesetzt, um neue Spieler zu entdecken – werfen Sie einen Blick in den Abschnitt über die "Einkaufs-Wunschliste", wenn Sie mehr über dieses Thema wissen wollen.

Konditionstrainer werden gebraucht, um die Spieler im Einzeltraining zu betreuen. Jeder Konditionstrainer hat spezielle Vorzüge. Jeweils in Klammern wird vermerkt, auf welchen Gebieten ein Trainer erfolgreich arbeiten kann. Allzwecktrainer können alles trainieren, Mittelfeldtrainer sind Fachleute in Sachen Paßspiel und Ballkontrolle, Sturmtrainer sind Schußtechnik-Experten, Fitneßtrainer arbeiten am erfolgreichsten auf den Gebieten Fitneß, Schnelligkeit und Kondition, Abwehrtrainer sind Tackling-Fachleute, und Torwarttrainer sind Experten für das Torwarttraining. Zwar können alle Konditionstrainer auch andere Fertigkeiten trainieren, aber nicht so erfolgreich wie die ihres jeweiligen Fachgebiets.

Außergewöhnlich gute Konditionstrainer können mehrere Spieler auf einmal trainieren, und sogar solche, die bereits über hochentwickelte Fertigkeiten verfügen. Durchschnittliche Trainer können dagegen nur wenige Spieler auf einmal trainieren und verzeichnen keine großartigen Erfolge, wenn Sie Top-Spieler mit hohen Fertigkeitswerten trainieren. Außergewöhnlich gute Trainer trainieren Spieler erfolgreicher in kürzerer Zeit (mehr als zweimal so gut wie ein durchschnittlicher und um 50

Prozent besser als ein guter Konditionstrainer). Durchschnittliche Konditionstrainer benötigen viel mehr Trainingszeit, um Fertigkeiten mit einem Wert über 60 zu trainieren. Gute Konditionstrainer benötigen viel mehr Trainingszeit, um Fertigkeiten mit einem Wert über 80 zu trainieren. Alle Konditionstrainer sind jederzeit bereit, bis zu zehn Spieler auf einmal zu trainieren.

Fitness und Verletzungen

Fußball ist ein körperbetonter Sport, und häufig werden Spieler verletzt. Das kann während eines Spiels passieren, aber auch im Training. Verletzungen im Spiel werden in zwei Kategorien unterteilt: leichte und schwere Verletzungen. Eine schwere Verletzung bedeutet, daß der Fitneßwert stark abfällt; der Spieler ist für eine Zeitlang außer Gefecht. Auch Fitneßtraining ändert daran zunächst nichts, weil der Spieler tatsächlich so schwer verletzt ist, daß er auf das Training überhaupt nicht anspricht. Vor allem anderen braucht er einige Zeit, um sich von der Verletzung zu erholen. (Jeder Verein verfügt über einen Physiotherapeuten, der hilft, den Spieler wieder auf die Beine zu bringen.) Die Verletztenliste in der Mannschaftskabine informiert sie über die jeweiligen Fortschritte. Sobald der Spieler sich von der Verletzung erholt hat, kann man durch Training seine volle Leistungsfähigkeit wiederherstellen.

Hat ein Spieler sich nur eine leichte Verletzung zugezogen, kann er sofort durch Training wiederhergestellt werden. In diesem Falle sollte ein Fitneßtrainer für das Training des Fitneßwerts abgestellt werden. Denken Sie daran, daß die Verpflichtung besserer Konditionstrainer die Zeit verringern hilft, die ein verletzter Spieler braucht, bis er seine volle Leistungsfähigkeit durch Training zurückerhält.

VERLETZTENLISTE

Klicken Sie auf den Erste-Hilfe-Kasten, um in das Fenster mit der Verletztenliste umzuschalten, oder nehmen Sie den Menübefehl zu Hilfe. Das Fenster zeigt Ihnen eine Liste aller Spieler, die zum aktuellen Zeitpunkt verletzt sind. Die Liste enthält Einzelheiten über die Art der Verletzung und den Zeitraum bis zur völligen Wiederherstellung des jeweiligen Spielers. Derartige Informationen können sehr wichtig in Hinblick auf Entscheidungen über die Verpflichtung von Leihspielern sein, um einer Verletzungsmisere vorzubeugen.

GEGNER BEOBACHTEN (Mannschaftskabine)

Hier erfahren Sie Einzelheiten über Ihren jeweils nächsten Gegner. Sie können in der Liste vorwärts und rückwärts blättern (indem Sie auf “Nächster” oder “Vorheriger” klicken) und sich so auch zukünftige Gegner ansehen. Das kann sehr nützlich sein, wenn Sie eine strategische Marschroute für die nächsten paar Spiele vorgeben wollen.
Es wird jeweils eine Liste mit Spielern der gegnerischen Mannschaft sowie ihrer aktuellen Form angezeigt. Klicken Sie auf beliebige Spielernamen, und es werden detailliertere Informationen über die Spieler angezeigt, die Ihrer Mannschaft im nächsten Spiel gegenüberstehen werden.

SPIELERKÄUFE, SPIELERVERKÄUFE und AUSLEIHSPIELER

Dies ist einer der wichtigsten Bereiche im Spiel. Schlau geführte Vertragsverhandlungen können den Unterschied zwischen guten und schlechten Trainer/Managern ausmachen. Bevor Sie Spieler einkaufen, sollten Sie sich über die Folgen im klaren sein. Stellen Sie sicher, daß Sie sich den Spieler leisten können. (Es geht nicht nur um die Ablösesumme, sondern auch um das Handgeld, das Gehalt und etwaige Prämien.) Ältere Spieler sind lange nicht so teuer in bezug auf die Ablösesumme, aber ihre Gehälter werden nach wie vor sehr hoch ausfallen. Denken Sie daran, daß alle Spielergehälter in wöchentlichen Raten und nicht als Jahresbezüge berechnet werden.
Jüngere Spieler scheinen oft nicht besonders wertvoll zu sein, aber Sie sollten an ihr Potential denken. Im Laufe des Spiels werden sich einige Jugendspieler (allerdings nicht viele) zu echten Superstars entwickeln. Es ist Ihre Aufgabe, diese Spieler zu entdecken! Jeder Spieler verfügt über eine verborgene Potential-Eigenschaft, die bestimmt, wie sich der Spieler entwickeln wird. (Gutes Training für Jugendspieler kann diese Entwicklung beschleunigen.) Auch gute Talentsucher helfen Ihnen dabei, vielversprechende Jugendspieler zu entdecken.

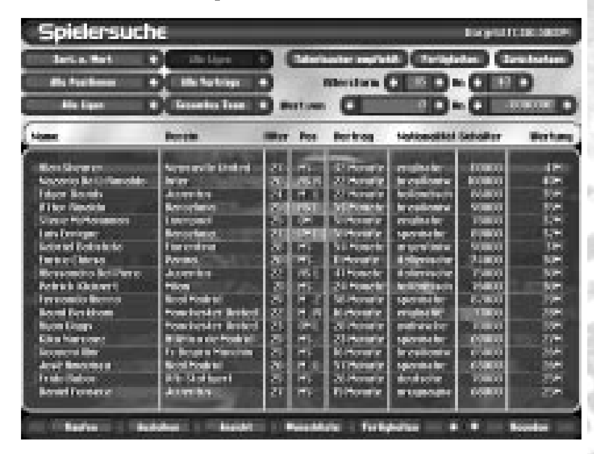
Der Transferraum



Hier können Sie Spieler kaufen, verkaufen oder ausleihen. Folgende Symbolschalter stehen Ihnen zur Verfügung:

ORDNER SPIELERSUCHE – ein ausführliches Suchprogramm, um Spieler zu finden, die Sie kaufen oder ausleihen möchten.
ORDNER AKTUELLE VERHANDLUNGEN – Hier können Sie alle Unterlagen über laufende Verhandlungen einsehen und entsprechende Anschreiben beantworten.
EINKAUFS-WUNSCHLISTE – Tragen Sie Spieler in die Wunschliste ein, und stellen Sie Talentsucher ab, um diese Spieler zu beobachten.
SPIELER VERKAUFEN (Papierkorb) – Ablage für Spieler, die Sie nicht weiterbeschäftigen wollen.
SPIELER AUSLEIHEN (Ablagefach Ein/Aus) – Sie leihen Spieler an andere Vereine aus, damit sie Spielpraxis bekommen. Wenn Sie mehr über eine dieser Möglichkeiten erfahren wollen, klicken Sie auf den jeweiligen Gegenstand und dann auf “Hilfe”.

Spielersuche



Die Spielersuche erlaubt Ihnen das Auffinden Ihrer Wunschspieler. Jeder Spieler in allen sechs Nationalligen wird hier neben weiteren europäischen und internationalen Spielern verzeichnet. Es gibt ausführliche Suchbedingungen, mit deren Hilfe Sie sehr schnell genau den richtigen Spieler aus der Liste herausfinden können. Folgende Kriterien stehen zur Verfügung:

Sortieren – Sie können nach einer beliebigen Anzahl von Kriterien sortieren lassen, um alle Spieler in einer gewünschten Reihenfolge anzeigen zu lassen.
Spielpositionen – Sie können sich dafür entscheiden, nur bestimmte Spielertypen – z.B. Abwehrspieler – anzeigen zu lassen.
Verbände – Entweder lassen Sie sich die Spieler aller Länder anzeigen, oder Sie suchen nur in einem einzigen Land.
Ligen – Wenn Sie einen Verband ausgewählt haben, können Sie entweder nur in einer Liga – z.B. der Bundesliga – oder in allen Ligen dieses Verbandes suchen lassen.
Verträge – Sie können wählen, ob nur die Spieler auf der Transferliste oder auch die Spieler, deren Verträge in naher Zukunft auslaufen, angezeigt werden sollen.
Mannschaft – Wenn Sie wollen, suchen Sie nur nach Stamm oder nur nach Reservespielern.
Talentsucherempfehlung – Zusätzlich zu den bereits genannten Optionen haben Sie die Möglichkeit, auf diese Schaltfläche zu klicken, und Ihr Chef-Talentsucher äußert sich dazu, ob die jeweiligen Spieler in der Suchliste zu Ihrer Mannschaft passen oder nicht. (Er streicht alle Spieler aus der Liste, die zu gut oder nicht gut genug für Ihre Mannschaft sind.)
Außerdem können Sie Alters und Preisgrenzen festlegen, die bei der Suche berücksichtigt werden.
Fertigkeiten – Überdies können Sie Grenzwerte für alle Fertigkeiten festlegen, indem Sie einzelne Fertigkeiten auswählen und jeweils einen Mindest und einen Höchstwert eintragen.
Zurücksetzen – Innerhalb eines Spielzeitabschnitts ändert sich nichts in der Suchliste der Spieler. Wenn allerdings ein neuer Spielzeitabschnitt begonnen hat, wird die Liste auf die Anzeige aller Spieler zurückgesetzt. Dasselbe können Sie jederzeit erzwingen, wenn Sie auf die Schaltfläche ZURÜCKSETZEN klicken; alle vorgegebenen Kriterien werden damit auf die Vorgabe “alle” zurückgesetzt.

Es gibt folgende Möglichkeiten in diesem Fenster:

ANSPRECHEN – Klicken Sie hier, wenn Sie den jeweiligen Verein um den Verkauf des ausgewählten Spielers bitten wollen.
AUSLEIHEN – Klicken Sie hier, wenn Sie den jeweiligen Verein um die Ausleihe des ausgewählten

Spielers bitten wollen.
ANSICHT – Damit können Sie sich Einzelheiten über die jeweiligen Spieler anzeigen lassen (und Sie können einen Spieler auch von hier aus “ansprechen”).
FERTIGKEITEN / EINZELHEITEN – Sie können zwischen der Anzeige der Spielerfertigkeiten und der Vertragseinzelheiten hin und herschalten.
WUNSCHLISTE – Möglicherweise sind Sie sich nicht sicher, ob ein Spieler zu Ihrer Mannschaft paßt oder nicht. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Spieler vorzumerken. (Lesen Sie das Hilfe-Kapitel über die “Wunschliste”, wenn Sie mehr über dieses Thema erfahren möchten.)

Sie können sehr schnell in der Spielersuchliste blättern, indem Sie auf die Pfeile rechtsklicken: Dann wird jeweils um eine volle Bildschirmseite in die entsprechende Richtung geblättert.

Wunschliste

Im Fenster für die Einkaufs-Wunschliste sehen Sie ganz oben eine Reihe von Spielern, die Sie bereits als potentielle Einkäufe vorgemerkt haben, und eine Liste der Spieler, die gegenwärtig für Ihre Mannschaft spielen. Wann immer ein Spieler auf der Wunschliste von einem anderen Verein angesprochen wird, werden Sie automatisch informiert und können ein eigenes Angebot unterbreiten.

VERGLEICHEN
Diese Einstellung ist vorgegeben, wenn Sie das Fenster öffnen. Sie können auf die Fertigkeiten-Schaltflächen in beiden Spielerlisten klicken und die Diagrammkurven verschiedener Spieler vergleichen. Das hilft Ihnen bei der Einschätzung, ob die Spieler auf der Wunschliste genauso gut sind wie die Spieler Ihrer Mannschaft.
SORTIEREN – Sie können die Spieler in beiden Listen auch nach ihren Fertigkeiten sortieren lassen. Klicken Sie auf SORTIEREN und dann auf die Fertigkeit, nach der sortiert werden soll.
KAUFEN – Sie können einen Verein um den Verkauf eines Spielers bitten, indem Sie den entsprechenden Spieler in der Liste auswählen und dann auf KAUFEN klicken.
AUSLEIHEN – Sie können einen Verein um die Ausleihe eines Spielers ersuchen, indem Sie den entsprechenden Spieler in der Liste auswählen und dann auf AUSLEIHEN klicken.
LÖSCHEN – Damit löschen Sie den ausgewählten Spieler aus der Einkaufs-Wunschliste.

TALENTSUCHER
Klicken Sie auf den Spieler, den Sie beobachten lassen wollen, und dann auf die Schaltfläche TALENTSUCHER. Daraufhin wird unten eine neue Tabelle mit allen Talentsuchern eingeblendet, die

für Sie arbeiten. Klicken Sie auf TALENTSUCHER BEAUFTRAGEN, um den ausgewählten Talentsucher mit der Beobachtung des jeweiligen Spielers zu betrauenen. Klicken Sie auf AUFTRAG AUFHEBEN, um den Talentsucher zurückzupfeifen.
Wenn Sie nicht über genügend Talentsucher verfügen, dann können Sie auf TALENTSUCHER EINSTELLEN klicken, zum Trainerstab-Fenster wechseln, einen Talentsucher verpflichten und hierher zurückkehren. Nachdem Sie einen Talentsucher beauftragt haben, wird er den jeweiligen Spieler für Sie beobachten.

FORTSCHRITTE
Nach ein paar Wochen verfaßt Ihr Talentsucher einen Bericht über die Leistungen des beobachteten Spielers, und er spricht eine Empfehlung aus, ob dieser Spieler gekauft werden sollte oder nicht.
PASSEN SIE AUF – Talentsucher liegen nicht immer richtig. Je besser der Talentsucher, desto größer die Chance, daß er mit seiner Empfehlung recht behält. Wenn der beobachtete Spieler ein Jugendspieler ist, dann versucht der Talentsucher einzuschätzen, ob sich dieser Spieler möglicherweise zu einer wertvollen Verstärkung Ihrer Mannschaft entwickeln könnte. Ist der Spieler dagegen über 20, dann wird der Talentsucher zu beurteilen haben, ob der Spieler sofort eine Verstärkung für Ihre Mannschaft sein kann. Wenn Sie auf die Schaltfläche VERGLEICHEN klicken, dann kehren Sie damit zum Fenster zurück, in dem die Spieler auf der Wunschliste und die Spieler Ihrer Mannschaft verzeichnet werden.

Aktuelle Verhandlungen

Wenn Spieler verkauft oder gekauft bzw. ausgeliehen werden sollen, werden alle Vertragsverhandlungen in diesem Fenster gezeigt. Die obere Hälfte enthält die Daten aller Spieler, die gekauft oder von anderen Vereinen ausgeliehen werden sollen, in der unteren Liste sehen Sie alle Informationen über die Spieler Ihrer Mannschaft, die von anderen Vereinen gekauft oder ausgeliehen werden sollen.
Links ist jeweils der Spieler verzeichnet, um den es gerade geht. Darunter sehen Sie eine Texteinblendung mit Informationen über den augenblicklichen Stand der Verhandlungen. Rechts können zwei unterschiedliche Schaltflächen sichtbar sein. Die Schaltfläche ANTWORT erscheint immer dann, wenn in einer Verhandlung zuletzt der andere Verein oder der Spielerberater des jeweiligen Spielers den Kontakt mit Ihnen gesucht hat. Wann immer Sie diese Schaltfläche zu sehen bekommen, sollten Sie sie sofort anklicken und das jeweilige Anschreiben lesen. (Lesen Sie den Abschnitt “Spielerkäufe”, wenn Sie wissen wollen, wie Sie mit den Verhandlungsangeboten umgehen sollen.)
Die Schaltfläche ABBRECHEN verschafft Ihnen einen schnellen Ausweg – klicken Sie sie an, und die jeweiligen Verhandlungen sind beendet.

Spielerkäufe

Wenn Sie Spieler einkaufen wollen, müssen Sie vier Schritte durchlaufen. Zunächst formulieren Sie eine erste Anfrage an den anderen Verein, dann verhandeln Sie über eine Ablösesumme, stellen anschließend fest, ob auch der Spieler interessiert ist oder nicht, und zum Schluß müssen Sie sich gegebenenfalls über Handgeld, Gehalt usw. einigen. Jeder einzelne Schritt braucht etwas Zeit. So müssen Sie nach der ersten Anfrage ein wenig weiterspielen und auf eine Antwort warten, und es kommt ganz auf den anderen Verein an, wie lange das dauert.

VEREIN ANSPRECHEN
Wenn Sie sich dafür entschieden haben, einen Spieler zu kaufen, und Kontakt zu seinem Verein aufnehmen wollen, dann bekommen Sie ein Faxformular VEREIN ANSPRECHEN angezeigt. Klicken Sie auf “Abschicken”, um mit dem anderen Verein in Verbindung zu treten.

VEREIN LEHNT ANGEBOT AB
Der andere Verein beschließt unter Umständen, daß der jeweilige Spieler unverkäuflich ist und lehnt Ihr Angebot ab. Wenn Sie versuchen, Spieler zu kaufen, die weit über dem Niveau Ihrer Mannschaft spielen, dann sind die Antworten oft nicht allzu freundlich!

VEREIN VERLANGT ABLÖSESUMME
Wenn der andere Verein interessiert ist, erhalten Sie eine Faxnachricht mit Einzelheiten über die verlangten Ablösekonditionen für den jeweiligen Spieler. Es gibt vier Möglichkeiten:
ANSICHT – Lassen Sie sich die vollständigen Informationen für den jeweiligen Spieler anzeigen.
ABLEHNEN – Sie lehnen die Zahlung der vorgeschlagenen Ablösesumme sofort ab und beenden die Verhandlungen.
ERWÄGEN – Sie nehmen sich Zeit, um über das Angebot nachzudenken.
ANGEBOT MACHEN – Antworten Sie dem anderen Verein, und machen Sie ein eigenes Angebot.

EIN ANGEBOT MACHEN
Sie können jetzt ein Angebot machen, wie Sie sich den Vertrag vorstellen. Sie können zusätzlich zur ursprünglich verhandelten Ablösesumme eine reduzierte Ablösesumme plus Extrazahlungen vorschlagen, wenn der jeweilige Spieler eine bestimmte Zahl von Spielen für Ihre Mannschaft bestritten hat, oder Sie können vorschlagen, für einen Teil der Ablösesumme Spieler der eigenen Mannschaft an den anderen Verein abzugeben. (Beachten Sie, daß der Gesamtwert der reduzierten Ablösesumme und der Extrazahlung(en) bzw. eigenen Spieler im Angebot größer sein muß als der aktuelle Wert des Spielers, den Sie kaufen wollen.)

VEREIN LEHNT ANGEBOT AB
Wenn der andere Verein beschließt, daß Ihr Angebot völlig inakzeptabel ist, dann wird er die Verhandlungen beenden.

VEREIN VERLANGT ABLÖSESUMME
Wenn der andere Verein entscheidet, daß Ihr Angebot noch nicht befriedigend ausfällt, bittet er unter Umständen um verbesserte Konditionen. Man stellt Ihrem Angebot Mindestforderungen gegenüber, deren Erfüllung man akzeptieren würde. Abermals haben Sie vier Möglichkeiten:
ANSICHT – Lassen Sie sich die vollständigen Informationen für den jeweiligen Spieler anzeigen.
ABLEHNEN – Sie lehnen die Zahlung der vorgeschlagenen Ablösesumme sofort ab und beenden die Verhandlungen.
ERWÄGEN – Sie nehmen sich Zeit, um über das Angebot nachzudenken.
ANGEBOT MACHEN – Antworten Sie dem anderen Verein, und machen Sie ein neues Angebot.
Sie können die Verhandlungen etwas hinziehen und mehrfach Angebote machen, aber irgendwann wird die Gegenseite die Verhandlungen abbrechen, weil man zu der Überzeugung gekommen ist, daß ein Abschluß nicht mehr erreicht werden wird.

VEREIN NIMMT ANGEBOT AN
Ist der andere Verein mit Ihrem Angebot zufrieden, dann erhalten Sie eine Nachricht, daß man das Angebot akzeptieren möchte und daß der Spielerberater des jeweiligen Spielers sich mit Ihnen in Verbindung setzen wird.

SPIELER LEHNT ANGEBOT AB
Wenn der andere Verein mit einem Wechsel einverstanden wäre, will aber möglicherweise der Spieler nicht wechseln, und dann erhalten Sie ein Fax seines Beraters mit der Mitteilung, daß sein Klient nicht für Ihren Verein spielen möchte.

SPIELER STELLT BEDINGUNGEN
Wenn der jeweilige Spieler tatsächlich für Ihre Mannschaft spielen will, dann erhalten Sie nun eine

Faxmitteilung seines Beraters mit den Vertragsbedingungen, die sich der Spieler wünscht. Sie haben vier Möglichkeiten:
ANSICHT – Lassen Sie sich die vollständigen Informationen für den jeweiligen Spieler anzeigen.
ABLEHNEN – Sie lehnen die vorgeschlagenen Bedingungen sofort ab und beenden die Verhandlungen.
ERWÄGEN – Sie nehmen sich Zeit, um über das Angebot nachzudenken.
ANGEBOT MACHEN – Antworten Sie dem Spielerberater, und machen Sie ein eigenes Angebot.

EIN ANGEBOT MACHEN

Haben Sie sich entschieden, den Spieler tatsächlich zu kaufen, dann können Sie ihm nun ein Angebot unter Berücksichtigung der folgenden Kriterien machen:
Sein wöchentliches Gehalt
Sein Handgeld
Prämie für das Erreichen der Meisterschaft in der Liga Ihrer Mannschaft
Prämie für einen Pokalgewinn
Aufstiegsprämie oder Prämie für das Erreichen eines internationalen Wettbewerbs
Prämie für das Erreichen des Pokalfinales
Siegprämie für die Ligaspiele Ihrer Mannschaft
Torprämie für jeden Treffer, den der Spieler erzielt
Vertragsdauer

Klicken Sie auf “Ansicht”, um Einzelheiten über den bisherigen Verlauf der Verhandlungen anzeigen zu lassen. Anschließend entscheidet der Spieler, ob das angebotene Gehalt und das Handgeld zufriedenstellend sind und ob er mit Prämien und Vertragsdauer einverstanden ist.

SPIELER LEHNT ANGEBOT AB

Ist der Spieler in keiner Weise zufrieden mit Ihrem Angebot, lehnt er es möglicherweise auf der Stelle ab.

SPIELER STELLT BEDINGUNGEN

Wenn der Spieler oder sein Berater der Meinung sind, Ihr Angebot sei nicht zufriedenstellend, dann bitten die beiden unter Umständen um bessere Konditionen. Sie werden Ihrem Angebot ihre Mindestforderungen gegenüberstellen, bei deren Erfüllung sie den Vertrag annehmen würden. Abermals haben Sie vier Möglichkeiten:
ANSICHT – Lassen Sie sich die vollständigen Informationen für den jeweiligen Spieler anzeigen.
ABLEHNEN – Sie lehnen die vorgeschlagenen Bedingungen sofort ab und beenden die Verhandlungen.
ERWÄGEN – Sie nehmen sich Zeit, um über das Angebot nachzudenken.
ANGEBOT MACHEN – Antworten Sie dem Spielerberater, und machen Sie ein neues Angebot.
Sie können die Verhandlungen etwas hinziehen und mehrfach Angebote machen, aber irgendwann wird die Gegenseite die Verhandlungen abbrechen, weil man zu der Überzeugung gekommen ist, daß ein Abschluß nicht mehr erreicht werden wird.

SPIELER NIMMT ANGEBOT AN

Wenn der Spieler mit dem Angebot zufrieden ist, erhalten Sie eine Faxmitteilung, daß er den Vertrag unterzeichnet und zu Ihrem Verein wechselt.

HINWEISE

Wenn Sie nicht genug Geld haben, um einen Spieler zu bezahlen, dann können Sie ihn auch nicht kaufen. Stellen Sie sicher, daß Sie über genug Geld verfügen, oder Sie verlieren über kurz oder lang Ihre Spieler, weil die genug davon haben, daß Sie ständig klamm sind und die Gehälter unpünktlich zahlen.
Es gibt eine Anmeldefrist für die Transferliste, über die Sie Mitteilung bekommen. Stellen Sie sicher, daß bis zum Ablauf der Frist alle Verträge unter Dach und Fach sind, weil sie sonst storniert werden. Die Frist für das Schließen der Transferliste unterscheidet sich von Verband zu Verband, achten Sie darauf.

Spielerverkäufe

Um einen Spieler zu verkaufen, können Sie ins Verkaufsfenster wechseln und ihn auf die Transferliste setzen. (Sie können ihn auch wieder von der Transferliste herunternehmen, nachdem Sie ihn dort eingetragen haben, und sich seine Daten anschauen.) Sie können einen Spieler außerdem auf die Transferliste setzen, indem Sie auf sein Spielerinformationsfenster und dann auf die Schaltfläche Transferliste klicken. (Wenn Sie es wünschen, können Sie in diesem Fenster auch die Option SCHNELLVERKAUF auswählen; daraufhin wird der Spieler sofort verkauft, allerdings für eine weitaus geringere Ablösesumme.). Steht ein Spieler einmal auf der Transferliste, werden Sie Angebote von anderen Vereinen erhalten. Möglicherweise erhalten Sie sogar Angebote für Spieler, die nicht auf der Transferliste stehen. (Sie können das allerdings verhindern, indem Sie in der Spielerinformation auf die Schaltfläche UNVERKÄUFLICH klicken.)
Der Verkauf von Spielern funktioniert ganz ähnlich wie der Einkauf, allerdings ist natürlich alles umgekehrt. Sie erhalten in diesem Fall Angebote, die Sie ablehnen oder überdenken können, und Sie können eine Ablösesumme für den jeweiligen Spieler festsetzen. Der andere Verein wird daraufhin zustimmen, ablehnen oder ein neues Angebot unterbreiten. Nachdem Sie sich schließlich beide über die Vertragsbedingungen einig geworden sind, ist es Sache des Spielers, die endgültige Entscheidung zu treffen. Ihr Spieler beschließt möglicherweise, daß er nicht zu diesem anderen Verein wechseln möchte, oder er kann sich nicht mit den Bedingungen anfreunden und bleibt bei Ihrem Verein, obwohl Sie ihm unter den jeweiligen Umständen die Freigabe erteilt hätten.

Spieler von anderen Vereinen ausleihen

Wenn Sie Spieler von anderen Vereinen ausleihen möchten, ist der einzige Umstand, den Sie sorgfältig in Erwägung ziehen sollten, die Vertragsdauer. Es gibt Beschränkungen hinsichtlich der Zahl von Ausleihspielern, die gleichzeitig für Ihre Mannschaft spielen dürfen, und ein Limit für die Gesamtzahl Ihrer Ausleihspieler in einer kompletten Saison. Zur Möglichkeit des Ausleihens sollten Sie eigentlich nur dann greifen, wenn Sie eine kurzfristige Verletzungskrise überbrücken möchten.
Denken Sie daran, daß die anderen Vereine meistens nur bereit sind, ihre Ersatzspieler auszuleihen. Und denken Sie ebenfalls daran, daß Ausleihspieler Gehälter in der Höhe bekommen, wie sie sie auch bei ihren Stammvereinen beziehen würden.

VEREIN AUF AUSLEIHSPIELER ANSPRECHEN

Wenn Sie sich entschlossen haben, einen Spieler auszuleihen, und den jeweiligen Verein darauf ansprechen, dann bekommen Sie ein Formular VEREIN AUF AUSLEIHSPIELER ANSPRECHEN angezeigt. Tragen Sie ein, für wie viele Wochen Sie den jeweiligen Spieler ausleihen möchten, und klicken Sie auf “Abschicken”. Der Vorgabewert beträgt 4 (Wochen).

VEREIN LEHNT AUSLEIHANGEBOT AB

Beschließt der andere Verein, daß der Spieler nicht zur Verfügung steht, dann sendet man Ihnen eine entsprechende Faxmitteilung. Die Hauptgründe gegen eine Ausleihe liegen in der Regel darin, daß beim anderen Verein der Eindruck besteht, der Spieler würde nicht oft genug für Ihre Mannschaft spielen oder er könnte möglicherweise bald in der eigenen Mannschaft dringend gebraucht werden. Unter Umständen ist man auch der Meinung, der Spieler spiele zu weit über dem Niveau Ihrer Mannschaft, um von Spielen in einer schwachen Mannschaft gegen schwache Gegner zu profitieren.

Es kann außerdem vorkommen, daß man Ihr Angebot ablehnt, weil die gewünschte Ausleihfrist als zu lang oder zu kurz empfunden wird.

VEREIN STIMMT AUSLEIHANGEBOT ZU

Wenn der andere Verein damit einverstanden ist, daß der jeweilige Spieler während des vorgeschlagenen Zeitraums für Ihre Mannschaft spielt, dann erhalten Sie eine entsprechende Faxmitteilung, und der Spieler stößt sofort zu Ihrer Mannschaft.

Spieler ausleihen

Wenn Sie ins Fenster SPIELER AUSLEIHEN schalten, dann können Sie dort einen Spieler Ihrer eigenen Mannschaft als Ausleihspieler anbieten. Daraufhin erhalten Sie in der Regel Angebote von anderen Vereinen, die Ihren Spieler gerne für einen festgelegten Zeitraum ausleihen würden. Sie können solche Anfragen auch erhalten, wenn der jeweilige Spieler (noch) nicht auf der Ausleihliste steht.

Sie erhalten also Angebote von anderen Vereinen und müssen lediglich einen Ausleihzeitraum vereinbaren, um einen entsprechenden Vertrag abzuschließen. Sobald Sie sich auf den Zeitraum geeinigt haben, stößt der jeweilige Spieler sofort zur Mannschaft des anderen Vereins.

Das Ausleihen von Spielern ist ein großartiger Weg, um die Stimmung derjenigen Spieler zu verbessern, die nicht allzu häufig in der Ersten Mannschaft eingesetzt werden, denn so können sie für andere Mannschaften spielen. Außerdem werden ihre Gehälter vom jeweils ausleihenden Verein bezahlt, und sie sammeln wertvolle Spielerfahrung.



SPIELTAG-FENSTER



Klicken Sie auf den Kabinentunnel in der Mannschaftskabine, oder wählen Sie den Befehl SPIEL BEGINNEN aus der Menüleiste, um ein Spiel auszutragen bzw. in den nächsten Spielzeitabschnitt zu gelangen, wenn kein Spiel angesetzt ist. Ist tatsächlich ein Spiel angesetzt, geht's als nächstes in den Kabinentunnel zum Spielfeld. Sie haben drei Möglichkeiten:

SPIEL BEGINNEN (Tunnelausgang) – das Spiel starten.
SOFORT ERGEBNIS (die Tür rechts) – das Partieresultat wird unmittelbar ermittelt, ohne daß Sie sich das Spiel ansehen.
ABBRECHEN (die Tür links) – in die Mannschaftskabine zurückkehren.

Klicken Sie auf SPIEL BEGINNEN, um in die Spielfeldansicht zu gelangen. Vor dem Start des eigentlichen Spiels können Sie noch verschiedene Optionen auswählen.
ANSTOSS – Das Spiel wird unmittelbar gestartet.
SOFORT ERGEBNIS – wenn Sie ohne weitere Aktionen ein Partieresultat ermittelt haben wollen.
ABBRECHEN – wenn Sie in die Mannschaftskabine zurückkehren wollen.

EINZELANWEISUNGEN

MANNSCHAFTSBESPRECHUNG EIN – Die speziellen Spielanweisungen, die Sie während der "Mannschaftsbesprechung" festgelegt haben, werden von Ihrer Mannschaft im Spiel berücksichtigt.
SOFORTANWEISUNGEN – Wählen Sie diese Option, dann werden die Einzelanweisungen aus der Mannschaftsbesprechung ignoriert, und Sie können Ihrer Mannschaft Anweisungen ausschließlich für das anstehende Spiel erteilen. Klicken Sie auf die Schaltfläche und dann auf die Nummer eines Spielers auf dem Spielfeld, der Sie interessiert; Sie können dann seine Fertigkeitswerte einsehen und ihm mit Hilfe der Schaltfläche unten weitere Anweisungen erteilen. Überdies können Sie später das Spiel jederzeit unterbrechen, auf einen Spieler auf dem Spielfeld klicken und ihm auf die gleiche Art und Weise Anweisungen erteilen. (Sie können außerdem auf Spieler der gegnerischen Mannschaft klicken und deren Fertigkeitswerte einsehen.) Es gibt eine Reihe zusätzlicher Möglichkeiten ...
PAUSE / START – um das Spiel zu unterbrechen oder fortzuführen.
WIEDERHOLUNG – um das Spiel zu unterbrechen, die letzte Passage noch einmal anzeigen zu lassen und auf Wunsch zu speichern. Klicken Sie auf die üblicherweise verwendeten Symbole für Wiedergabe, Pause, Rücklauf usw. Klicken Sie auf "Speichern", um die Spielszene "auf Video aufzuzeichnen".
OPTIONEN – erlauben Ihnen, das Spiel aus jeder beliebigen Perspektive zu betrachten. Sie können eine NORMAL- oder eine VOGELPERSPEKTIVE wählen und festlegen, was angezeigt werden soll, Namen, Rückennummern oder beides, nur für Ihre Mannschaft oder für beide Teams. Darüber hinaus können Sie hier auf Wunsch auch den Spielkommentar ausschalten.
GESCHWINDIGKEITSPFEILE – Das Spiel kann in Normalgeschwindigkeit, zweifacher, vierfacher, achtfacher und 16facher Geschwindigkeit dargestellt werden. Klicken Sie einfach auf die Pfeile links und rechts neben dem angezeigten Geschwindigkeitswert. Der Spielkommentar (nur in der deutscher, englischer und französischer Sprache) kann ausschließlich in den Geschwindigkeitsstufen "Normal" und "2x" angehört werden.
AUSWECHSELN – Wenn Sie einen Spieler auswechseln, das Spielsystem ändern oder etwas Ähnliches unternehmen möchten, dann klicken Sie auf AUSWECHSELN. Sobald das Spiel für einen Einwurf, Freistoß oder Ähnliches unterbrochen wird, erscheint daraufhin automatisch das Auswechsel-Fenster, das mit dem Fenster MANNSCHAFTSBESPRECHUNG nahezu identisch ist – nur die Sonderprämien können im Auswechsel-Fenster nicht mehr geändert werden. Sie können von hier aus auch zum Fenster MANNSCHAFTSAUFSTELLUNG wechseln und Spielerpositionen neu zuweisen (obwohl jetzt natürlich nur die Spieler angezeigt werden, die im laufenden Spiel eingesetzt werden können).

PARTIESTATISTIK

Links im Fenster sehen Sie detaillierte Informationen über die erzielten Tore, den jeweiligen Schützen und die Spielminute, in der das Tor fiel. Rechts werden sämtliche Ereignisse verzeichnet – also alle Tore, Freistöße, Abseitsstellungen, die verstrichene Spielzeit usw.

HALBZEIT und SPIELENDE-STATISTIK

Zur Halbzeit wird Ihnen die Halbzeit-Statistik angezeigt. Sie verzeichnet Einzelheiten aus dem Spiel, unter anderem alle Tore, Verwarnungen, Freistöße, Verletzungen usw. Sie können beschließen, das Spiel einfach fortzusetzen, oder auf AUSWECHSELN klicken, um Änderungen in der Mannschaft vorzunehmen oder das Spielsystem und die Taktik zu wechseln.
Die gleiche Statistikanzeige erscheint auch nach Ablauf der Spielzeit und zeigt Ihnen Informationen über das komplette Spiel. Klicken Sie auf SPIELERSTATISTIKEN EINSEHEN, um die Leistungen einzelner Spieler einzusehen, herauszufinden, wer der beste Spieler auf dem Platz war, usw.
HINWEIS – Bei Halbzeit und bis zum Ende der Partie weisen Spieler einen neuen Fertigkeitswert auf, der nur für das laufende Spiel Bedeutung hat. Er läuft unter dem Namen "MT" und beschreibt die Leistung des jeweiligen Spielers in dieser speziellen Partie. Sie können an diesem Wert ablesen, ob der jeweilige Spieler seiner Leistungsfähigkeit gerecht wird oder nicht. Sie finden die Anzeige des Werts im Fenster "Mannschaftsaufstellung", in das Sie entweder über das AUSWECHSELN-Fenster gelangen, oder indem Sie auf den Spieler auf dem Spielfeld klicken.

DIE GESCHÄFTSZIMMER

Es gibt zwei wichtige Geschäftszimmer im Spiel, die Sie regelmäßig aufsuchen sollten: Ihr eigenes Büro (das Büro des Managers) und das Büro Ihres Chefs (das Büro des Präsidenten). Beide enthalten jeweils wichtige Informationen, die Ihnen helfen zu beurteilen, ob Sie mit Ihren Entscheidungen auf dem richtigen Weg sind oder nicht.

Büro des Managers



Das ist Ihr Büro, in dem Sie den Großteil Ihrer Manageraufgaben erledigen. Es gibt folgende Symbolschalter:
AKTENSCHRANK – Allgemeine Informationen und Spielerverträge
TELEFON (VOICE-MAIL) – Vereinsinterne Nachrichten
COMPUTER (E-MAIL) – Nachrichten von außen
ZEITUNG – Spielberichte und Nachrichtenartikel
SIERRATEXT – Vollständige Statistik der gesamten Liga zum Nachschlagen
VIDEO – Videohöhepunkte
DRUCKER – Mannschaftskader usw. drucken
SPIELPLAN – Alle Partieansetzungen und bisherigen Resultate
MOBILTELEFON – für die ganz geheimen Kontakte
NOTIZBUCH – zum Sammeln von Zeitungsausschnitten
Wenn Sie mehr über einen dieser Gegenstände wissen möchten, dann klicken Sie ihn auf dem Bildschirm an, und klicken Sie anschließend auf “Hilfe”.

Aktenablage

Klicken Sie auf einen der vier Schränke, um eine gewünschte Akte einzusehen. (Haben Sie auf diese Weise die Aktenablage einmal geöffnet, dann können Sie jederzeit innerhalb des Systems zu den jeweils anderen Informationsbereichen wechseln, indem Sie einfach auf eine der Schaltflächen mit den entsprechenden Aufschriften oben im Programmfenster klicken.)

SPIELERAKTE
Das ist eine Liste des gesamten Spielerkaders. Es gibt insgesamt vier verschiedene Informationsgruppen; standardmäßig wird zunächst ein “Vertrag” angezeigt.
VERTRAG – Hier sind der aktuelle Wert des jeweiligen Spielers, sein Wochengehalt, die Vertragsdauer (in Wochen) und sein Vertragsstatus verzeichnet (unter diesem Punkt wird vermerkt, ob der Spieler auf der Transferliste steht).

FERTIGKEITEN – Hier werden die Fertigkeiten des jeweiligen Spielers aufgeführt, seine Kondition und sein Alter. (Die “Fertigkeiten” werden im Abschnitt SPIELER der Bildschirmhilfe näher erläutert.)
EINSÄTZE – Hier wird vermerkt, wie oft der jeweilige Spieler in allen Spielen eingesetzt worden ist (Einwechslungen in Klammern), außerdem werden alle Tore, Torvorlagen, Auszeichnungen als “Spieler des Tages”, ein Gesamtleistungswert (bis 100) und seine aktuelle Stimmung verzeichnet.
DISZIPLIN – Hier erfahren Sie, wie viele Strafpunkte ein Spieler gesammelt und wie viele Gelbe und Rote Karten er erhalten hat. Die Spalte “Aktueller Stand” verrät, ob ein Spieler zur Zeit eine Spielstrafe verbüßt und für welche(n) Wettbewerb(e) sie gilt.

Klicken Sie auf einen beliebigen Spielernamen, und Sie wechseln zur jeweiligen Spielerakte, die weitere Einzelheiten über diesen Spieler verzeichnet. (Lesen Sie auch den Abschnitt “Spielerinformationen” in der Bildschirmhilfe, wenn Sie mehr über dieses Thema erfahren wollen.)

SPIELERINFORMATIONEN
Klickt man an beliebiger Stelle im Spiel auf einen Spieler(namen), dann erscheint diese Anzeige. Das Fenster ist in zwei Bereiche unterteilt:

SPIELERDATEN – Hier werden die bevorzugte Spielposition des jeweiligen Spielers, seine Fertigkeiten, die Einzelheiten seines Vertrags und alle Prämienvereinbarungen sowie allgemeine Informationen wie sein Alter, Geburtsdatum, seine Nationalität, Stimmung und seine Zukunftspläne festgehalten. Außerdem gibt es eine allgemeine Beschreibung seiner Vorzüge.
CHRONIK – Hier können Sie alle Einzelheiten über die Zahl der Einsätze, die erzielten Tore, Disziplinarstrafen usw. des jeweiligen Spielers in den verschiedenen Wettbewerben (zurückreichend bis zum Beginn Ihres Spiels) nachlesen. Die aktuelle Saison wird oben rechts aufgeführt, darunter stehen die Daten aller vorherigen Spielzeiten. Ganz rechts unten sind alle Vereine verzeichnet, für die ein Spieler bereits gespielt hat, bevor er zu Ihrer Mannschaft gestoßen ist. (Diese Information wird regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht, wenn im Spiel Transfers stattfinden.)
Wenn Sie sich die Daten eines bestimmten Spielers ansehen, haben Sie drei Entscheidungsmöglichkeiten:

Neuer Vertrag – Klicken Sie hier, wenn Sie dem Spieler einen neuen Vertrag anbieten und Verhandlungen mit ihm aufnehmen wollen.
Transferliste – Wollen Sie einen Spieler auf die Transferliste setzen, dann klicken Sie hier und dann auf FESTLEGEN, um eine Ablösesumme einzutragen. (Wenn Sie unter akutem Geldmangel leiden, können Sie einen Spieler auch per Eilverkauf abgeben. Daraufhin wird er sofort verkauft, allerdings für eine deutlich reduzierte Ablösesumme.)
Unverkäuflich – Während des gesamten Spiels kann es vorkommen, daß andere Vereine auf Sie zukommen, die einen Ihrer Spieler kaufen möchten. Wenn Sie einen bestimmten Spieler auf keinen Fall verkaufen möchten, können Sie ihn hier als “unverkäuflich” kennzeichnen, dann erhalten Sie auch keine Angebote für diesen Spieler.

VEREINSAKTE
Hier werden alle Vereinsdaten für die aktuelle Saison sowie die bisherigen Erfolge in allen Wettbewerben dokumentiert. Im unteren Teil der Anzeige werden außerdem Informationen der Vereinschronik seit Spielbeginn vermerkt.
Klicken Sie auf GRAFIK, damit ein Diagramm angezeigt wird, in dem Sie die Ligaerfolge Ihrer Mannschaft in der laufenden Saison ablesen können.
Klicken Sie auf TRANSFER, damit Einzelheiten über alle Transferverhandlungen Ihres Vereins angezeigt werden. Im Abschnitt oben werden die bei Verkäufen erzielte und die bei Einkäufen gezahlten Rekordablösesummen festgehalten.
Klicken Sie auf ANDERE MANNSCHAFTEN und dann auf den Namen einer beliebigen Mannschaft, damit Einzelheiten über diesen anderen Verein angezeigt werden.

MANAGERAKTE
Hier finden Sie eine Aufstellung Ihrer persönlichen Leistungen im Laufe der Spieljahre und eine Einschätzung Ihrer Erfolgsrate als Trainer/Manager.

VEREINSGESCHICHTE
Hier werden wichtige Daten aus der Geschichte Ihres Vereins aufgeführt. Es handelt sich um allgemeine Informationen, die größten Erfolge des Vereins in allen Wettbewerben sowie alle Titel in Ligen, Pokal und europäischen Wettbewerben. Während das Spiel fortschreitet, wird diese Aufstellung um alle zusätzlich erworbenen Titel und neuen Rekorde ergänzt.

Voice-Mail

Hier empfangen Sie alle Nachrichten aus vereinsinternen Quellen, das heißt, die Mitteilungen des Präsidenten, der Talentsucher, Konditionstrainer usw. Einige sind lediglich als Informationen zur Kenntnis zu nehmen, aber Sie sollten aufpassen, denn viele dieser Nachrichten unterrichten Sie auch über Probleme, die Ihr sofortiges Eingreifen notwendig machen.
Solange eine Schaltfläche “Nächste” zu sehen ist, heißt das, es gibt mindestens eine weitere Nachricht. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, und lesen Sie alle Nachrichten, bis die Aufschrift sich in “Zurück” ändert. Ein Klick auf diese Schaltfläche bringt Sie zurück zum Nachrichtenfenster oder in das SierraText-Fenster, wenn es keine weiteren Nachrichten gibt. Mit “Beenden” schalten Sie um in das Managerfenster.

E-Mail

Hier empfangen Sie alle Nachrichten, die aus Quellen außerhalb des Vereins stammen, also von Spielerberatern, vom Fußballverband usw. Solange eine Schaltfläche “Nächste” zu sehen ist, heißt das, es gibt mindestens eine weitere Nachricht. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, und lesen Sie alle Nachrichten, bis die Aufschrift sich in “Zurück” ändert. Ein Klick auf diese Schaltfläche bringt Sie zurück zum Nachrichtenfenster oder in das SierraText-Fenster, wenn es keine weiteren Nachrichten gibt. Mit “Beenden” schalten Sie um in das Managerfenster.
Klicken Sie auf SPEICHERN, wenn Sie eine E-Mail zum Nachschlagen aufbewahren wollen. Klicken Sie auf ARCHIV, um alle aufbewahrten Nachrichten anzeigen zu lassen. Sie können Sie nun abermals lesen und/oder löschen.

Zeitung

DIE HAUPTSEITE
Die Zeitung liegt stets im Managerbüro bereit und kann jederzeit gelesen werden. Gibt es neue Artikel, die noch nicht gelesen worden sind, erhalten Sie eine entsprechende Mitteilung im Wochenbericht.

Die Zeitung untergliedert sich in folgende Abschnitte:

SPIELBERICHTE – Diese Berichte bieten Ihnen eine kurze Zusammenfassung aller Spiele, an denen Ihre Mannschaft beteiligt war, sowie aller wichtigen Pokalendspiele.
TRANSFERNACHRICHTEN – Hier werden alle Transferverhandlungen verzeichnet, an denen Sie beteiligt waren, außerdem alle wichtigen Transfergeschäfte anderer Mannschaften.
SPORTSFREUND – In der Leserbriefecke finden Sie Meinungen von Anhängern Ihrer Mannschaft, die sich äußern, wenn Ihr Team besonders gut oder besonders schlecht spielt.
ANDERE NACHRICHTEN – Hier werden andere wichtige Ereignisse erwähnt – etwa Verletzungen, Rekorde usw. in Ihrer eigenen Mannschaft und anderen Teams.

Wenn es bisher ungelesene Artikel in einer der oben erwähnten Kategorien gibt, dann sind die jeweiligen Artikel in der Zeitung dick rot eingekreist. Klicken Sie auf diese rote Markierung, wenn Sie den entsprechenden Artikel lesen wollen.
ERGEBNISSE / TABELLEN – Beide Informationen sind ständig verfügbar und können jederzeit eingesehen werden, indem Sie einfach auf diese Verzeichnisse klicken.

DIE ARTIKELSEITE
Gibt es mehr als einen Artikel in der Zeitung, dann sehen Sie eine Schaltfläche “Nächster”, und mit einem Klick auf diese Schaltfläche schalten Sie weiter zum jeweils nächsten Beitrag. Wenn Sie einen Artikel aufbewahren wollen, dann klicken Sie auf “Ins Notizbuch eintragen”, damit eine Kopie des Artikels im Notizbuch “eingeklebt” wird.

NOTIZBUCH
Klicken Sie auf das Notizbuch, wenn Sie vorher gespeicherte Artikel und Nachrichten nochmals lesen oder löschen wollen.

SierraText

Der SierraText-Bildschirm macht Ihnen Informationen über die gesamte Liga zugänglich. Indem Sie ihn im Managerbüro aktivieren, können Sie eine Menge Daten über die Liga nachschlagen, in der Sie augenblicklich spielen. Außerdem können Sie auf Wunsch zu jeder der anderen fünf Nationalligen umschalten, indem Sie in der Menüleiste die entsprechenden Optionen auswählen.
Sie können in den Menüs blättern, indem Sie auf die jeweiligen Überschriften auf der Seite klicken. Außerdem können Sie von hier aus direkt zum Hauptmenü weiterschalten – oder zum Ergebnisfenster, zum Spielplan oder zur Ligatabelle, indem Sie auf die farbigen Textanzeigen unten im Fenster klicken. Bei Seiten mit Seitennummern und Pfeilen in der rechten oberen Ecke können Sie mit Klicks auf diese Pfeile mehrere Seiten mit Informationen zum gleichen Thema durchblättern.
Unter anderem finden Sie im SierraText folgende Informationen:
Spielpläne – Alle Spielansetzungen in den verschiedenen Wettbewerben: Liga, Pokal und Europapokale.
Ergebnisse – alle Resultate des jeweils letzten Spieltags.
Ligatabellen – Alle Ligatabellen des eigenen Verbands und die Europapokalgruppen. (Klicken Sie direkt ins Fenster, um zwischen der Anzeige von Gesamttabellen, Heim und Auswärtsspieltabellen hin und herzuschalten.)
Aktuelle Form – zeigt die Mannschaften mit der besten Tagesform.
Fußball Spezial – Trainer des Monats/Jahres, Nationalmannschaftsbesetzungen, Transfers, durchschnittliche Zuschauerzahlen und Schiedsrichterleistungen.
Spielerinfo – Torschützenliste (und Torvorlagen), Spieler des Tages, Disziplinarstrafen.

Video

Hier können Sie sich die Videohöhepunkte anschauen, die Sie mit Hilfe der Aufzeichnungsfunktion während eines Spiels gespeichert haben. Alle aufgezeichneten Spielausschnitte eines Spiels werden in einer einzigen Datei gespeichert. Klicken Sie auf den gewünschten Dateinamen und dann auf “Wiedergabe”. Sie können außerdem Aufzeichnungen löschen, die Sie nicht länger aufbewahren möchten.

Spielansetzungen

Hier werden alle Spieltermine Ihrer Mannschaft in der laufenden Saison verzeichnet. Klicken Sie auf eine Gegnermannschaft (in einer noch nicht gespielten Partie), um sich die jeweilige Aufstellung anzusehen. Nachdem ein Spiel gespielt worden ist, werden die Resultate dieser Partie angezeigt.

Die Zahl in Klammern hinter dem Namen einer Mannschaft bezeichnet ihren aktuellen Tabellenplatz. Buchstaben in Klammern weisen aus, aus welchem Land die jeweilige Mannschaft stammt.

Klicken Sie auf ANDERE MANNSCHAFTEN, wenn Sie sich die Spielpläne anderer Mannschaften ansehen wollen.
Klicken Sie auf DRUCKEN, um den Spielplan Ihrer Mannschaft ausdrucken zu lassen.
Klicken Sie auf FREUNDSCHAFTSSPIEL VEREINBAREN, um Freundschaftsspiele während einer Saisonvorbereitung zu vereinbaren. Wählen Sie dann eine Liga und einen geeigneten Verein. Klicken Sie auf das gewünschte Datum, und geben Sie an, ob es ein Heim oder ein Auswärtsspiel sein soll. Beachten Sie bitte, daß Sie keine Freundschaftsspiele gegen Mannschaften der Liga vereinbaren können, in der Ihre eigene Mannschaft spielt.

Handy

Das Mobiltelefon benutzen Sie für die Kontakte auf der Schattenseite Ihres Geschäfts. Sie können es benutzen, um einen sicheren Sieg zu kaufen oder um Ihre Barmittel mit zweifelhaften oder gar illegalen Methoden aufzustocken. Die meisten Leute im Verband sind unglaublich ehrlich, und deshalb sollten Sie sehr vorsichtig sein, wenn Sie jemanden zu bestechen versuchen. Wenn Sie es übertreiben, könnten Sie nicht nur Ihren Job, sondern auch Ihre Freiheit verlieren!
Sie haben hier folgende Möglichkeiten:

1) Spiel manipulieren – Wenn die Spiele Ihrer Mannschaft nicht die gewünschten Ergebnisse liefern und Sie dringend einen Sieg brauchen, können Sie zum allerletzten Mittel greifen und der gegnerischen Mannschaft ein großes Schmiergeld anbieten, damit sie absichtlich verliert. Wählen Sie den Betrag, den Sie anbieten möchten, und klicken Sie auf ANBIETEN. Sollte der andere Verein Ihr Angebot akzeptieren, dann steigen Ihre Chancen auf einen Sieg. Aber Achtung: Nicht immer bekommen Sie tatsächlich das, was Sie erwarten!
2) Schmiergeld anbieten – Wenn Sie beim Versuch, einen Wunschspieler zu verpflichten, auf Schwierigkeiten stoßen, dann hilft Ihnen unter Umständen ein großes Schmiergeld an den Trainer/Manger des Spielers weiter, damit der seinen Schützling umstimmt. Wählen Sie den Verein, den Sie ansprechen wollen, und beziffern Sie die Schmiergeldsumme. Sollte der andere Verein akzeptieren, dann steigen Ihre Chancen, daß der jeweilige Spieler Ihr Transferangebot doch noch annimmt.
3) Wette plazieren – Markieren Sie die gewünschte Wettoption, und tragen Sie ein, wieviel Geld Sie setzen möchten.
4) Wettnachrichten – Hier finden Sie die Mitteilungen Ihres Buchmachers.

Drucker

Hier können Sie folgende Informationen ausdrucken lassen:

SPIELERKADER – Klicken Sie auf IHRE MANNSCHAFT, um eine Übersicht Ihres Spielerkaders inklusive Fertigkeitswerten ausdrucken zu lassen, oder klicken Sie auf ANDERE MANNSCHAFT, und wählen Sie dann ein Team, dessen aktuelle Aufstellung Sie drucken lassen möchten.
SPIELPLAN – Klicken Sie auf IHRE MANNSCHAFT, um den aktuellen Spielplan ausdrucken zu lassen, oder klicken Sie auf ANDERE MANNSCHAFT, und wählen Sie dann ein Team, dessen aktuellen Spielplan Sie drucken lassen möchten.
EINKAUFS-WUNSCHLISTE – Klicken Sie auf IHRE MANNSCHAFT, um die Daten aller Spieler ausdrucken zu lassen, die in Ihrer Einkaufs-Wunschliste eingetragen sind.
KONTEN – Klicken Sie auf IHRE MANNSCHAFT, um den aktuellen Stand Ihrer Finanzmittel ausdrucken zu lassen.

Büro des Präsidenten



Hier müssen Sie vorbeischauen, um Ihrem Präsidenten Bericht zu erstatten. Sie sollten ihn regelmäßig aufsuchen, weil er Ihnen in Hinblick auf die anstehenden Spiele Ihrer Mannschaft fast immer etwas zu sagen hat. Folgende Symbolschalter stehen hier zur Verfügung:
DIE SCHAUTAFELN – zum Weiterschalten zur Leistungseinschätzung des Trainer/Managers und entsprechenden Diagrammen.
ZIELVORGABENNOTIZ – ein Hinweis des Präsidenten, was er vom jeweils nächsten Spiel der Mannschaft erwartet.
TROPHÄEN – öffnet sich zu einer Übersicht, wer wann welche Pokale oder sonstige Titel gewonnen hat. Lassen Sie uns hoffen, daß auch der Name Ihrer Mannschaft hier auftaucht! Wenn Sie mehr über diese Optionen wissen möchten, klicken Sie auf den jeweiligen Gegenstand und dann auf “Hilfe”.

Bewertung

Ständig wird Ihre Leistung anhand verschiedener Kriterien von verschiedenen Seiten bewertet.
Präsident – Der Präsident und der Vorstand des Vereins erwarten gute Leistungen der Mannschaft (und finanziellen Erfolg, wenn Sie auch die Managerrolle übernommen haben).
Finanzen – Die Bank erwartet eine solide Finanzverwaltung, keine übermäßigen Darlehen und ausgeschöpften Überziehungskredite sowie einen gesunden Kontostand. (Diese Bewertung findet nicht statt, wenn Sie lediglich die Trainerrolle übernommen haben.)
Stimmung der Fans – Die Anhänger Ihres Vereins erwarten gute Leistungen auf dem Spielfeld, erfolgreiche Pokalspiele, hohe Stadionsicherheit, und sie mögen es gar nicht, wenn sie für Eintrittskarten und die Benutzung von Stadioneinrichtungen allzu tief in die Tasche greifen müssen.
Spieler/Betreuer-Stimmung – Ihre Spieler erwarten gute Gehälter und Prämien, und Top-Spieler wollen auf jeden Fall in der Ersten Mannschaft spielen. In jeder dieser Kategorien wird ein Prozentwert inklusive Texterläuterung über die Einschätzung Ihrer Leistung angezeigt. Klicken Sie auf die “Grafik”-Schaltfläche, um sich anzusehen, wie sich Ihre Leistungen im Laufe der Saison als Leistungskurve darstellen.

Leistungskurven

Hier können Sie im Saisonverlauf an einem Diagramm ablesen, ob Sie Fortschritte machen oder nicht. Klicken Sie auf eine der Schaltflächen neben den farbigen Kästchen, um die entsprechenden Kurven ein oder auszublenden, damit eine bestimmte Information klarer hervortritt.

Trophäen

Klicken Sie auf eine der Schaltflächen unten im Fenster, damit Daten des jeweils Ersten und Zweiten in den verschiedenen Wettbewerben angezeigt werden.

G e s c h ä f t s z i m m e r



Alle Möglichkeiten des Geschäftszimmers stehen Ihnen nur dann zur Verfügung, wenn Sie auch die Rolle des Managers übernommen haben. Sollten Sie nur die Trainerrolle innehaben, dann werden die notwendigen Entscheidungen vom Programm automatisch getroffen.

Im Geschäftszimmer gibt es folgende Symbolschalter:
WERBETAFEL – Klicken Sie hier, um sich Werbekundenangebote für Bandenwerbung und Anzeigen in der Stadionzeitung anzusehen und entsprechende Entscheidungen zu fällen.
EINTRITTSPREISTAFEL – Klicken Sie hier, um Ihre Eintrittspreise festzulegen.
SPONSORENVERZEICHNIS – Klicken Sie hier, um sich die Angebote von Sponsoren anzusehen und sie zu akzeptieren oder abzulehnen.
IMBISSTHEKE – Klicken Sie hier, um Ihre Imbißpreise festzulegen.
LADEN – Klicken Sie hier, um die Preise für Fanartikel festzulegen.
KONTEN – Klicken Sie hier, um Ihre Kontostände zu prüfen und finanzielle Angelegenheiten wie Darlehen, Börsengänge, Zuschußanträge usw. zu regeln.
Wenn Sie mehr über diese Möglichkeiten wissen möchten, klicken Sie auf den jeweiligen Gegenstand und dann auf “Hilfe”.

Werbung

Es gibt zwei Formen von Werbemöglichkeiten für Ihren Verein – Werbebanden rund ums Spielfeld und Anzeigen in Ihrer Stadionzeitung. Je größer Ihr Verein, desto mehr Banden und Anzeigenseiten können Sie verkaufen. Klicken Sie auf die Schaltfläche “Werbebanden/ Stadionzeitung”, um zwischen den beiden Möglichkeiten hin und herzuschalten. Um ein Angebot auszuwählen, müssen Sie nur auf die entsprechende Eintragung in der ANGEBOTE-Liste klicken. Das entsprechende Angebot wird daraufhin links im Fenster als AKTUELL vermerkt.

Werbebanden können jeweils für alle Heimspiele eines Ligawettbewerbs in einer Saison und von Spiel zu Spiel für alle Pokal-Heimspiele vermietet werden. (In Pokal-Heimspielen behält Ihr Verein sämtliche Werbeeinnahmen, während 50 Prozent der Eintrittsgelder an die jeweils andere Mannschaft abgeführt werden.)

In der Spielansicht sind die echten Logos der jeweiligen Werbekunden auf den Banden zu sehen.
Wenn Sie sich nicht von Woche zu Woche neu um die Werbeangebote kümmern wollen, können Sie

Ihren Assistenten beauftragen, indem Sie auf die Schaltfläche “Assistent ein/aus” klicken. Seine Entscheidungen sind nicht immer die vorteilhaftesten, aber immerhin kommt regelmäßig Geld herein.

Eintrittspreise

Die Eintrittspreise haben entscheidenden Einfluß auf das Maß der Fan-Unterstützung für Ihren Verein. Sind sie zu hoch, dann kommen weniger Zuschauer. Sind sie dagegen zu niedrig, dann entgehen Ihnen eine Menge potentieller Einnahmen. Sie sollten daran denken, Preise für Freundschaftsspiele klein zu halten und dafür lieber bei wichtigen Pokalspielen Zuschläge zu verlangen.
Für jede Tribünenart können Sie jeweils unterschiedliche Preise bei Liga und Freundschaftsspielen, bei Pokalspielen und für Saisonkarten festlegen. Nur die Tribünenarten, über die Ihr Stadion tatsächlich verfügt, können ausgewählt werden. Übrigens heben Freitickets für Schüler zwar die Stimmung im Stadion, aber sie reduzieren natürlich auch die Einnahmen.
Die Diagramme unten im Fenster zeigen Einnahmen und Zuschauerzahlen des Vereins. Klicken Sie auf die Pfeile, um zwischen der Gesamtstadionansicht und der Anzeige einzelner Einrichtungen hin und herzuschalten. Klicken Sie auf einen beliebigen Balken im Diagramm, damit weitere Einzelheiten über das jeweilige Spiel angezeigt werden.

Sponsoren

Zu Beginn des Spiels werden Sie eine Nachricht vom Präsidenten erhalten, der Sie auf mögliche Sponsorengeschäfte hinweist. Sie sollten sich zur Sponsorenübersicht ins Geschäftszimmer begeben, wenn Sie diese Nachricht erhalten, oder “Sponsoren” in der Menüleiste auswählen. Sie müssen sich jeweils entscheiden, ob Sie ein Geschäft abschließen wollen oder nicht. In den unteren Ligen kann es ziemlich schwierig sein, lukrative Angebote zu bekommen, während Top-Mannschaften häufiger Angebote ablehnen müssen. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie einen Vorschlag zurückweisen. Es könnte dauern, bis Sie einen anderen erhalten. Und denken Sie daran, daß Erfolge in Pokalwettbewerben und Fernsehberichterstattung ebenfalls Ihre Einnahmen erhöhen.

Verpflegung

Hier kontrollieren Sie die Preise für alle Speisen und Getränke, die in Ihren entsprechenden Einrichtungen verkauft werden. Sie können auf Wunsch alle Speisen und Getränkeangebote in allen Einrichtungen anzeigen lassen, oder nur das Angebot einer einzelnen Verkaufsstelle, die Sie mit Hilfe der Schaltflächen unten im Fenster auswählen. Ebenso können Sie eine bestimmte Verkaufsstelle auswählen, indem Sie auf eines der vier Bilder oben links in der Ecke des Fensters klicken. Sie können die Einkaufspreise sämtlicher Artikel prüfen (die der Inflationsrate entsprechend automatisch angepaßt werden), jeden beliebigen Verkaufspreis selbst ändern oder sich eine Verkaufs und Gewinnstatistik aus allen Verkäufen anzeigen lassen. Beachten Sie, daß ein geänderter Preis sich auf alle Verkaufsstellen bezieht, und nicht nur auf diejenige, die Sie gerade prüfen. Indem Sie auf einen speziellen Artikel klicken, bekommen Sie eine Verkaufs- und Gewinnstatistik für den jeweiligen Artikel in der rechten oberen Fensterecke angezeigt.

Fanartikel

Hier kontrollieren Sie die Preise für sämtliche Fanartikel, die in Ihren Verkaufsstellen angeboten werden. Sie können auf Wunsch alle Fanartikel in allen Verkaufsstellen anzeigen lassen, oder nur diejenigen einer einzigen Verkaufsstelle, die Sie mit Hilfe der Schaltflächen unten im Fenster auswählen können.
Sie können die Einkaufspreise sämtlicher Artikel prüfen (die der Inflationsrate entsprechend automatisch

angepaßt werden), jeden beliebigen Verkaufspreis selbst ändern oder sich eine Verkaufs und Gewinnstatistik aus allen Verkäufen anzeigen lassen. Beachten Sie, daß ein geänderter Preis sich auf alle Verkaufsstellen bezieht, und nicht nur auf diejenige, die Sie gerade prüfen.
Als Faustregel darf gelten: Die Verkaufspreise sollten ungefähr das Doppelte der jeweiligen Einkaufspreise betragen. Indem Sie auf einen speziellen Artikel klicken, bekommen Sie eine Verkaufs- und Gewinnstatistik für den jeweiligen Artikel in der rechten oberen Fensterecke angezeigt.

FANARTIKELSORTIMENT ÄNDERN
Sie können das jeweilige Sortiment von Verkaufsständen, kleinen und großen Läden ändern. (Stellen Sie aber sicher, daß die Option "Alle Verkaufsstellen" nicht ausgewählt ist.) Klicken Sie auf die Artikel in der oberen linken Ecke des Fensters (oder im Regal, wenn dort keine sind), und es wird eine Liste aller verfügbaren Artikel angezeigt. Klicken Sie auf die Pfeile links und rechts, um Artikel aus dem aktuellen Sortiment zu nehmen oder neue hinzuzufügen.

Konten

Hier bekommen Sie auf einen Blick einen Eindruck davon, wie sich die wöchentlichen und jährlichen Kontobewegungen Ihres Vereins gestalten und wie erfolgreich Sie arbeiten. Der erste Abschnitt zeigt Ihre Gesamteinnahmen, der zweite alle entstandenen Kosten. In diesem Fenster bekommen Sie auch Ihre Geschäftsgewinne oder –verluste angezeigt. Die Werte repräsentieren die Rentabilität Ihres Vereins unter Vernachlässigung aller Zins und Transfereinnahmen sowie –ausgaben. Klicken Sie auf DRUCKEN, um die Kontenübersicht ausdrucken zu lassen. Klicken Sie auf FINANZEN, um ins Finanzfenster zu gelangen.

Finanzen

Machen Sie Gebrauch von den Möglichkeiten in diesem Fenster, wenn Ihr Verein dringend zusätzliche Finanzmittel benötigt.

DARLEHEN – Wenn Ihre Gewinnstruktur solide genug ist, dann gewährt man Ihnen möglicherweise ein Darlehen, obwohl eine entsprechende Zusage von der Höhe der möglichen monatlichen Rückzahlungsraten und dem Höchstdarlehenssatz abhängt, die jeweils nach der Größe und Leistung Ihres Vereins berechnet werden.
ÜBERZIEHUNGSKREDITE – Wenn Sie ein nur kurzfristiges Liquiditätsproblem haben, dann versuchen Sie es lieber mit einem Überziehungskredit.
ZUSCHÜSSE – Arbeiten Sie für einen kleinen Verein, und hat Ihr Stadion Stehplätze, dann können Sie beim Förderausschuß des Fußballverbands einen Zuschuß für den Stadionausbau beantragen. Es hängt davon ab, wie dringend Sie Finanzmittel benötigen und wie hoch die aktuellen Zuschauerzahlen sind, ob man Ihnen letzten Endes einen solchen Zuschuß bewilligt oder nicht.

Reiche Vereine mit Stadien, die ausschließlich Sitzplätze aufweisen, können keine Zuschüsse beantragen. Sollte Ihr Antrag erfolgreich sein, dann passen Sie auf, daß Sie die Mittel auch tatsächlich für den Stadionausbau einsetzen. Sollten Sie das nicht tun, winken Ihnen am Ende Jobverlust und schwedische Gardinen.

BÖRSENGANG – Mittlerweile erwägen viele Vereine die Ausgabe von Aktien. Diese Möglichkeit haben allerdings nur Vereine mit einer entsprechenden Gesellschaftsform. Die Leistungen Ihrer Mannschaft und der daraus resultierende Tabellenplatz haben entscheidenden Einfluß auf die Empfehlung, ob sich ein Börsengang für Sie lohnt oder nicht.

Beachten Sie bitte, daß die Erstausgabe der Stammaktien zwar eine Menge Geld einbringt, daß aber für eine Aktiengesellschaft auch die Ausgaben ansteigen, weil ein Teil Ihrer Gewinne nun (in Wochenraten) an die Aktionäre abgeführt wird.

STADIONAUSBAU

Stadion ausbauen



Markieren Sie den Stadionabschnitt, den Sie ausbauen möchten, indem Sie daraufklicken. Sie können ebenfalls von Abschnitt zu Abschnitt weiterschalten, indem Sie auf die Abschnittswahlpfeile in der oberen rechten Ecke des Fensters klicken.
Klicken Sie auf die Pfeile oben links, um das Fassungsvermögen zu erhöhen. Klicken Sie auf die Schaltflächen “Sitzplätze / Stehplätze”, um die Art der jeweiligen Tribüne zu bestimmen, und klicken Sie auf die Schaltfläche “Überdacht / Nicht überdacht”, um für eine Überdachung zu sorgen.
Beachten Sie bitte, daß Sie die Größe einer Tribüne nicht verringern, Sitzplätze nicht in Stehplätze zurückverwandeln und Überdachungen nicht wieder entfernen können. Sie können auch Ehrenlogen einrichten, indem Sie auf die Pfeile links und rechts der entsprechenden Textanzeige klicken. (Beachten Sie bitte, daß Ehrenlogen nicht in den Stadionkurven untergebracht werden können.)

Unten sehen Sie jeweils, wie viele Mittel Ihnen zur Verfügung stehen, wie hoch die Gesamtkosten des Stadionausbaus ausfallen und wieviel Zeit bis zur Fertigstellung der Baumaßnahmen vergehen wird.
Sie können beliebig viele Tribünenabschnitte berücksichtigen, um Ausbauten vornehmen zu lassen, sollten aber daran denken, nicht zu viele Abschnitte auf einmal ausbauen zu lassen, denn dann hätten Sie an den Spieltagen keinen Platz mehr für die Zuschauer. Kurvenabschnitte können erst dann ausgewählt werden, wenn die zwei jeweils angrenzenden Tribünenabschnitte groß genug sind.

Wartung – Dieser Wert entspricht einer Prozentangabe, mit der die Wartungsqualität für Ihr Stadion gemessen wird. (Der “Ausgaben”-Wert darunter zeigt an, wieviel die wöchentliche Wartung Ihres Stadions kostet.) Sie können den Wartungswert herunterschrauben, wenn Ihre Mittel knapp sind und Sie Kosten einsparen müssen. Seien Sie aber sehr vorsichtig, wenn Sie diese Maßnahme ergreifen, weil der Zustand Ihrer Stadioneinrichtungen darunter leidet.
Stadionzustand – Der Wert zeigt den aktuellen Zustand Ihres Stadions. Fällt er weit unter 100 Prozent, kann das Ärger für Sie bedeuten. Tribünenabschnitte könnten unbenutzbar werden oder sogar einstürzen. Indem Sie den Wartungswert auf eine Zahl über 100 Prozent einstellen, sorgen Sie dafür, daß der ursprüngliche Zustand Ihrer Einrichtungen wiederhergestellt wird.
Unten im Fenster sehen Sie eine Übersicht aller notwendigen Reparaturen. Um eine Reparatur vornehmen zu lassen, klicken Sie auf AUSBAUEN.

Wenn Sie Ausbauten auswählen und dieses Fenster verlassen, ohne die Ausbauten durchführen zu lassen, dann werden Sie gefragt, ob die Ausbauten tatsächlich vorgenommen werden sollen oder nicht.

Einrichtungen ausbauen



In dieses Fenster gelangen Sie nur mit Hilfe des entsprechenden Menübefehls. Klicken Sie auf die Schaltflächen unter den jeweiligen Gebäudetypen, um festzulegen, welche Art von Gebäude Sie neu errichten möchten.

Anschließend gelangen Sie zurück ins Haupt-Stadionfenster, allerdings hat der Mauszeiger ein spezielles Aussehen. Plazieren Sie das jeweilige Gebäude dort im grauen Abschnitt unterhalb des Stadions, wo Sie es unterbringen möchten.

Linksklicken Sie mit der Maus, um den gewünschten Standort auszuwählen. (Wollen Sie mehr als ein Gebäude des jeweiligen Typs errichten lassen, dann bewegen Sie die Maus an eine weitere Position, und klicken Sie noch einmal.) Sind Sie schließlich zufrieden mit der Anzahl und Plazierung der jeweiligen Gebäude, dann RECHTSKLICKEN Sie mit der Maus. Anschließend erfolgt eine Sicherheitsrückfrage, die Sie bestätigen können oder nicht. Die Bauzeit für Gebäude fällt je nach Größe unterschiedlich aus.

Gebäude abreißen – Um ein Gebäude abreißen zu lassen (für Neuerschließungen usw.), müssen Sie nur auf diese Schaltfläche und dann auf das Gebäude klicken, das abgerissen werden soll. (Bestimmte Gebäude wie die Büros des Managers und des Trainers sowie das Geschäftszimmer können nicht abgerissen werden.)

Eigenschaften – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, damit eine Übersicht der vorhandenen Gebäude angezeigt wird.



ANDERE MANNSCHAFTEN

In verschiedenen Abschnitten des Spiels können Sie auf eine gegnerische Mannschaft oder einen ihrer Spieler klicken, damit zusätzliche Informationen über diese Mannschaft oder diesen Spieler angezeigt werden – ebenso wie es in den Vereins und Spieleraktenfenstern funktioniert. Darüber hinaus können Sie auch im DATEN-Raum auf alle Mannschaftsinformationen zugreifen. Wählen Sie einen Nationalverband, eine Liga und dann eine Mannschaft, damit die entsprechenden Informationen angezeigt werden. Anschließend können Sie auch auf die Schaltfläche SPIELER klicken, um sich die jeweilige Mannschaftsaufstellung anzeigen zu lassen. Klicken Sie dort auf einen beliebigen Spieler, werden seine sämtlichen Daten angezeigt.

HINWEISE ZU MULTIPLAYER-PARTIEN

SPIEL STARTEN / NÄCHSTER MANAGER
Während des gesamten Spiels gibt es immer wieder Möglichkeiten, den jeweils nächsten Spieltag (und damit den nächsten Spielzeitabschnitt) zu starten. Dazu klicken Sie auf die Schaltfläche Spiel starten. In Multiplayer-Partien allerdings heißt dieselbe Schaltfläche oft Nächster Manager, um anzudeuten, daß andere Mitspieler ihre jeweiligen Züge noch nicht erledigt haben.

SPIELE ANSEHEN
Sobald der jeweils letzte Mitspieler an der Reihe ist, heißt die Schaltfläche wieder Spiel starten, und nachdem sie aktiviert worden ist, werden alle Spiele des Spieltags in der Reihenfolge ausgetragen, in der sie auch im Hauptspiel ausgewählt worden sind. Spielen die Mannschaften zweier Mitspieler gegeneinander, dann wird jedesmal, nachdem eine Schaltfläche betätigt worden ist (z.B. AUSWECHSELN), rückgefragt, welcher Trainer/Manager Einstellungen vornehmen möchte.

AUFGEBEN / AUSSETZEN
In Multiplayer-Partien gibt es zwei zusätzliche Auswahlmöglichkeiten im Menü DATEI. Jeder Mitspieler, der aus einer Multiplayer-Partie aussteigen möchte, kann das tun, indem er auf AUFGEBEN klickt. Damit scheidet dieser Mitspieler aus; alle anderen können weiterspielen. Wenn ein Mitspieler einfach nur aussetzen möchte, dann kann er den Befehl SPIELERKONTROLLE auswählen und seine Mannschaft “beurlauben”. Die anderen Mitspieler können dann weiterspielen, und die “beurlaubte” Mannschaft wird so lange vom Computer gesteuert, bis der aussetzende Mitspieler wieder einsteigen möchte: In diesem Fall wählt er wieder die SPIELERKONTROLLE und die Option “Fortsetzen”.

SAISONENDE

Am Ende jeder Saison wird Ihnen eine Reihe von Übersichten angezeigt, die Informationen über Meister und Pokalsieger sowie die jeweils Zweitplazierten, Aufsteiger und Absteiger, die erfolgreichsten Trainer/Manager, Spieler usw. enthalten. Das gilt nur für den Nationalverband, in dem Ihre eigene Mannschaft spielt. Sie haben aber die Möglichkeit, sich ähnliche Informationen auch für alle anderen Verbände anzeigen zu lassen.
Danach können Sie entweder Ihre Mannschaft in die neue Saison führen, indem Sie auf FORTSETZEN klicken, oder Sie bewerben sich für einen neuen Job in einem anderen Verein.

(Während eines Spieljahres gibt es immer eine Reihe von Trainerentlassungen!) Wählen Sie die Option BEWERBUNG, um sich einen neuen Job zu suchen. Je nach Ihrer Leistung im vergangenen Spieljahr und der Spielklasse, in der Sie gearbeitet haben, entscheidet das Programm, ob Sie einen bestimmten Job bekommen. Denken Sie daran, daß Sie in jedem der sechs Nationalverbände tätig werden können.

DER STATISTIK-EDITOR

Wir haben sehr viel Zeit darauf verwendet, statistische Informationen über Spieler, Trainer, Manager und Vereine zusammenzutragen. Leider liegt es in der Natur des Fußballspiels, daß schon zum Zeitpunkt der Auslieferung dieses Spiels eine Menge Spieler, Trainer und Manager usw. einen Vereinswechsel hinter sich haben werden. Deshalb haben wir uns entschlossen, Ihnen ein Editor-Programm mitzuliefern, mit denen Sie alle Mannschaftsinformationen und sogar die Spielerfertigkeiten stets auf den neuesten Stand bringen können, wenn Sie das wollen.

Um das Editor-Programm einzusetzen, starten Sie den Statistik-Editor aus der Sierra-Programmgruppe im Windows-95-Startmenü. Anschließend können Sie beliebige Verbände oder Mannschaften zur Bearbeitung laden. Haben Sie eine Mannschaft zur Bearbeitung ausgewählt, dann erscheint eine Aufstellung des Spielerkaders auf dem Bildschirm. Oben im Fenster können Sie den Namen der Mannschaft ändern, ebenso den Namen des Trainers/Managers, den Stadionnamen usw.

Wollen Sie die Daten eines Spielers ändern, dann klicken Sie auf seinen Namen. Dann können Sie sowohl seinen Namen als auch sein Geburtsdatum und jeden anderen Eigenschaftenwert ändern.

Sie können derartige Änderungen durchführen, so oft Sie wollen.

Haben Sie schließlich alle Änderungen erfolgreich abgeschlossen, dann wählen Sie den Befehl SPEICHERN in der Symbolleiste. Jedesmal, wenn Sie anschließend ein neues Spiel starten, werden Sie gefragt, ob mit den Standarddaten (die mit dem Spiel ausgeliefert werden) gespielt werden soll oder ob Sie Ihre eigenen Daten auswählen wollen. Die entsprechende Option ist durch den Namen “(Anwender)” ausgewiesen.

Beachten Sie bitte, daß die Anpassung von Fertigkeitswerten keinen Einfluß auf gespeicherte Spiele hat. Die Änderungen wirken sich erst aus, wenn ein neues Spiel gestartet wird.



Was ist neu beim DSF FUSSBALLMANAGER '98?

NEU IN BEZUG AUF DIE SAISON 1997/98

- Enthält alle Mannschafts und Spielerdaten in einer für die Saison 1997/1998 überarbeiteten Version, einschließlich Aufsteiger, Absteiger, Spielertransfers, Regeländerungen und Europacup-Qualifikationen.
- Mehr Hintergrund und Archivmaterial zu allen Vereinen aus sechs europäischen Ländern.

ZUSÄTZLICHE LIGEN

- DSF Fußballmanager 98 berücksichtigt nun die Nationalligen der folgenden Länder: Deutschland, England, Schottland, Frankreich, Italien und Spanien.
- Sämtliche Ligen werden gleichzeitig und im Zusammenspiel miteinander berücksichtigt, so daß Sie als Trainer oder Trainer/Manager sogar von Liga zu Liga wechseln können, wenn sich ein interessantes Jobangebot irgendwo in Europa ergibt. Damit ist DSF Fußballmanager '98 das einzige Fußballmanagement-Programm, in dem in mehreren Ligen gleichzeitig gespielt wird.
- Jede Liga kann in jeder gebotenen Sprache gespielt werden.

GENAUERE MANNSCHAFTS & SPIELERDATEN

- Alle Informationen hinsichtlich der Mannschaften und Spieler aus ganz Europa sind sorgfältig recherchiert worden, um das Spiel noch wirklichkeitsgetreuer zu machen.
- Es werden neue Spielereigenschaften berücksichtigt, zum Beispiel die Lieblings-Spielpositionen – links oder rechts. Die statistischen Angaben sind überprüft und ergänzt worden, das Verhalten im Kombinationsspiel wird berücksichtigt, und die Spielerwerte werden neu berechnet.
- Nunmehr gibt es auch verborgene Eigenschaften wie die "beschleunigte Entwicklung", damit man im Spiel auch die Stars von morgen "entdecken" und ausbilden kann.
- Bis zu 30 Spieler können jetzt in einen Spielerkader aufgenommen werden. Diese Zahl schließt Reserve- und Jugendspieler ein.
- Es gibt erweiterte Möglichkeiten der Trainingsgestaltung für einzelne Spieler und ganze Mannschaften.

VERBESSERTE GRAFIK / BEDIENUNG

- Sie bekommen die schnellste und bedienerfreundlichste Benutzeroberfläche, die es gibt! Wählen Sie selbst: Benutzen Sie entweder die neuen Menübefehle, oder wechseln Sie mit Klicks auf Symbolschalter direkt in alle wichtigen Steuerfenster.
- Die verschiedenen Programmfenster sind völlig neu ausgestaltet worden und verbreiten eine Menge Fußballatmosphäre.
- Es gibt neue Animationen, echte Fotos, die neue Möglichkeit zum Wechsel der Spielansicht und noch mehr gerenderte 3D-Schauplätze. Das alles zusammengenommen, entsteht tatsächlich der ultimative Fußballeffekt.

MEHR SPASS / MEHR REALITÄTSNÄHE

- Hier gibt es auch all die interessanten Aspekte rund um den Fußball, die man in anderen Spielen oft vermißt:
- "Mogeln" Sie sich, wenn Sie das wollen, einfach an die Spitze, indem Sie mit Schmiergeldern und Bestechungssummen Spiele beeinflussen und/oder entsprechende Ergebniswetten abschließen. Passen Sie aber auf: Man könnte Sie dabei erwischen!
- Nur diese Fußballsimulation berücksichtigt auch Randerscheinungen wie Zuschauerunruhen oder Fragen der Bewirtung im Stadion.

STIMMIGERES TRANSFERMODELL

- Enthalten ist jetzt ein bahnbrechendes neues Transfersystem, das für wirklichkeitsgetreuere Transfergeschäfte (jeweils in beide Richtungen), Ausleihverträge und Spielertauschgeschäfte sorgt. Berücksichtigt werden Meldefristen für die Transferliste, es gibt eine Suchfunktion für die Spielersuche in allen wichtigen europäischen Nationalverbänden und noch ausführlichere Vertragsverhandlungen zwischen Spielern und Vereinen.
- Die Kriterien für die Spielersuche und die Möglichkeiten der Talentsucher sind enorm erweitert worden, damit Sie als Trainer/Manager aus diesen Quellen sowohl präzisere als auch sinnvollere Informationen erhalten.

• Sehr genau ausgearbeitete Auswahlkriterien und aufwendige Zufallsroutinen zur Ermittlung des jeweiligen Angebots verbinden sich in diesem Spiel zum bisher wirklichkeitsgetreuesten und ausführlichsten Transfersystem.

NEUE SPIELTAKTIK-STEUERUNG

• Ein neues Taktiksystem sorgt dafür, daß Sie Ihre eigenen Spielsysteme, Spielzüge und Standardsituationen entwerfen können – alles wurde noch bedienerfreundlicher neu umgesetzt.

• Es gibt zwei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade: “Spielsystem festlegen” und “Erweiterte Taktik”

STIMMIGERE SPIEL- UND ERGEBNISBERECHNUNG

• Ein enorm verbessertes Spielsystem berücksichtigt tatsächlich alle Trainerentscheidungen.

•Es gibt jetzt besser berechnete Kopfbälle im Defensiv- und Offensivbereich, bessere Ball und Spieleranimationen, Manndeckung und eine gesteigerte Spielerintelligenz.

• Die Spielanimationen sind wirklichkeitsgetreuer entsprechend der gesteigerten Künstlichen Intelligenz im Spiel. Es gibt wirklichkeitsgetreuere Strafstöße und Strafstoßentscheidungen, Fouls, Verwarnungen, Platzverweise usw.

• Die automatische Halbzeitberechnung gibt Ihnen als Trainer/Manager noch mehr Möglichkeiten in die Hand, in der Halbzeit Änderungen vorzunehmen.

• Ebenfalls wirklichkeitsgetreuer sind die Verletzungen und die Spielstrafen für einzelne Spieler.

SPIELKOMMENTARE – Ein neues Sprachausgabesystem mit Spielkommentaren ist ins Spiel eingebaut worden, damit der Ablauf der Spiele auf dem Platz noch realistischer wird.

ZWEI SPIELMODI – Sie können in die Rolle des Trainers schlüpfen und sich auf die Mannschaftsbetreuung konzentrieren oder als Trainer/Manager zusätzlich die volle Kontrolle über die wirtschaftlichen Aspekte eines Fußballvereins ausüben.

FINANZVERWALTUNG – Alle Geschäfte auf dem Transfermarkt, Spielergehälter, Stadionausbaukosten (alle Stadien haben die Ausmaße ihrer Vorbilder in der Wirklichkeit) sowie alle anderen wirtschaftlichen Aspekte im Alltag eines modernen Fußballvereins fallen im Rahmen dieses Spiels wirklichkeitsgetreuer aus als je zuvor. Auch Sponsorunterstützung, Werbung, Fanartikelverkauf und Zuschauerbewirtung wurden noch realistischer gestaltet.

ONLINE-ANGEBOT – Es gibt eine neue Adresse im Internet , unter der Informationen über Programmupdates, das DSF Fußballmanager ’98-Entwicklungsteam, zukünftige Erweiterungen usw. abgerufen werden können (www.ultimatesoccer.com).

ERWEITERTER SIERRATEXT – Ein neues und erweitertes “SierraText”-System bietet Ihnen wesentlich umfangreichere Informationen zu Spielergebnissen, Tabellen, der Tagesform einzelner Vereine, Spielern des Tages, Top-Torschützen, Nationalspielern, Disziplinarstrafen, Auszeichnungen, Transfers usw. als je zuvor in einem Spiel.

VERBESSERTE SPORTBERICHTE – Es gibt mehr Spielberichte mit mehr Informationen (in der “Spielzeitung”). Neben Berichten über die Leistungen der eigenen Mannschaft finden Sie jetzt auch Artikel über wichtige Geschehnisse in anderen Vereinen – z.B. über Neuverpflichtungen, Verletzungen und ähnliche Dinge.

STIMMIGERE UND ZUSÄTZLICHE POKALWETTBEWERBE – Auch die Pokalwettbewerbe wurden komplett überarbeitet und erweitert. Es gibt mehr Informationen über die Qualifizierungsrunden für Europäische Wettbewerbe, und die aktuellen Regeln der Europäischen Verbände werden jeweils berücksichtigt.

VIDEO-HÖHEPUNKTE – Ein neues System für die Speicherung von ausgewählten Spielausschnitten erlaubt es Ihnen, die besten Szenen aus den angezeigten Spielen aufzubewahren und auf Wunsch immer wieder anzuschauen!

SERVICELEISTUNGEN

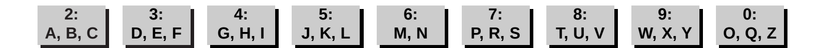
KUNDENDIENST / TECHNISCHER SUPPORT

Tel: 06103 / 99 40 40 *Rund um die Uhr*
Fax: 06103 / 99 40 35 *Rund um die Uhr*

Mit unserem neuen Informationssystem bieten wir Ihnen einen einzigartigen Service. Sie können unser System **rund um die Uhr, 365 Tage im Jahr** nutzen, um sich bei Ihren Problemen helfen zu lassen. Sie haben die Möglichkeit, sich die Lösungen anzuhören oder zufaxen zu lassen.

Bei Problemen, die unser Sprachcomputer nicht lösen kann, können Sie sich auch bequem mit unseren Technikern verbinden lassen. Diese sind **montags bis freitags von 10.00 - 19.00 Uhr** erreichbar.

Diese Tabelle erleichtert Ihnen die Benutzung unseres Informationssystems.



Sie können sich auch schriftlich an den Kundendienst von Havas Interactive wenden:

Havas Interactive Deutschland GmbH
Kundendienst
Robert-Bosch-Straße 32
D - 63303 Dreieich

HAVAS INTERACTIVE DEUTSCHLAND WEBSITE

http://www.sierra.de ***Rund um die Uhr***

Sie finden hier technischen Support, Patches, Marketing- und Produktinformationen, Spieledemos und vieles mehr.

HINTLINE

0190 / 515 616 ***Rund um die Uhr***

Nur in Deutschland erreichbar (1,21 DM pro Minute).

GARANTIE

LESEN SIE DIE FOLGENDE ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG BITTE SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR SIE DIESES SOFTWARE-PROGRAMM INSTALLIEREN. WENN SIE MIT DEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG NICHT EINVERSTANDEN SIND, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT INSTALLIEREN, SONDERN MÜSSEN SIE UMGEHEND ZURÜCKGEBEN. DER KAUFPREIS WIRD IHNEN DANN ZURÜCKERSTATTET.
Dieses Software-Programm (im folgenden „Programm“ genannt), einschließlich aller gedruckten Unterlagen, der gesamten Online- oder elektronischen Dokumentation sowie aller Kopien und aller von diesem Programm und diesen Materialien abgeleiteten Arbeiten sind das urheberrechtlich geschützte Werk von Havas Interactive Deutschland GmbH oder seiner Zulieferer. Jede Benutzung des Programms unterliegt den Bestimmungen der folgenden Endbenutzer-Lizenzvereinbarung (im folgenden „Lizenzvereinbarung“ genannt). Das Programm darf ausschließlich von Endbenutzern verwendet werden, die mit der Lizenzvereinbarung und den Bedingungen der Lizenzvereinbarung einverstanden sind. Jede Benutzung, jede Reproduktion oder jede Weiterleitung des Programms, die nicht mit den Bedingungen der Lizenzvereinbarung übereinstimmt, ist ausdrücklich verboten.

ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG
1. Beschränkte Benutzerlizenz
Havas Interactive Deutschland GmbH räumt hiermit - und mit der Installation des Programms erklären Sie sich damit einverstanden – eine beschränkte nicht-exklusive Lizenz ein sowie das Recht, eine (1) Kopie des Programms zu installieren und diese zu Ihrem eigenen Gebrauch auf einem Home- oder einem tragbaren Computer zu benutzen. Diese zusätzlichen Kopien des Programms werden „Spawned Versions“ bzw. „abgeleitete Versionen“ genannt, und unter diesem letzteren Namen wird im folgenden auch Bezug auf sie genommen. Sie dürfen abgeleitete (spawned) Versionen des Programms auf unbegrenzt vielen Computern installieren. Abgeleitete (spawned) Versionen des Programms müssen jedoch in Verbindung mit der registrierten Version des Programms gespielt werden, von der sie abstammen. Alle Begriffe und Bedingungen der Lizenzvereinbarung gelten auch für die abgeleiteten (spawned) Versionen des Programms, mit der Ausnahme, daß die abgeleitete (spawned) Version des Programms auf so vielen Computern installiert werden darf, wie Sie wünschen. Das Programm enthält des weiteren einen Level-Editor (im folgenden „Editor“ genannt) , der es Ihnen erlaubt, Levels eigenen Zuschnitts oder andere Materialien (im folgenden „neue Materialien“ genannt) zu Ihrem persönlichen Gebrauch in Verbindung mit dem Programm zu erzeugen. Jede Benutzung des Editors oder aller neuer Materialien unterliegen dieser Lizenzvereinbarung. Für das Programm wird eine Lizenz erteilt, es gilt nicht als verkauft. Ihre Lizenz verleiht keinen Rechtsanspruch oder den Besitz an dem Programm.

2. Besitz
Alle Rechtsansprüche, Besitzrechte und geistigen Eigentumsrechte an dem Programm und auf das Programm sowie alle Kopien davon (dazu gehören unter anderen aber nicht ausschließlich alle Titel, Computercodes, Themen, Objekte, Charaktere, Charakternamen, Stories, Dialoge, Slogans, Ausdrücke, Konzepte, Bildmaterial, Animationen, Geräusche, musikalische Kompositionen, audiovisuelle Effekte, Bedienungsmethoden, moralische Rechte, jede damit im Zusammenhang stehende Dokumentation sowie in das Programm eingebaute „applets“ (spezielle Applikationen) sind Eigentum von Havas Interactive Deutschland GmbH oder seinen Lizenzgebern. Das Programm ist im Rahmen der Copyright-Gesetze der Vereinigten Staaten, internationaler Copyright-Verträge und Konventionen sowie anderer Gesetze geschützt. Alle Rechte sind vorbehalten.

3. Verpflichtungen des Endbenutzers
A. An die vorstehende Lizenzgewährung gebunden, dürfen Sie weder Kopien, Fotokopien, Reproduktionen, Übersetzungen, Rückentwicklungen, Quellcode-Herleitungen, Modifikationen, Disassemblierungen, Dekompilationen oder abgeleitete Programme bzw. Arbeiten herstellen, die ganz oder in wesentlichen Teilen auf dem Programm basieren, noch irgendwelche Eigentumsanzeigen oder Eigentumsetiketten auf dem Programm anbringen, ohne das vorherige schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH erhalten zu haben.

B. Sie haben die Lizenz für das Programm als ein einziges Produkt. Seine Bestandteile dürfen nicht zur Benutzung auf mehr als einem Computer abgetrennt werden.

C. ie sind berechtigt, das Programm zu Ihrem eigenen Gebrauch zu verwenden, Sie sind aber nicht berechtigt;

(i) ohne das vorherige, schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH Reproduktionen des Programms in irgendeiner Weise an Dritte zu verkaufen oder zu übergeben, noch diese gegenüber Dritten zur Sicherung von Forderungen zu verwenden, noch an Dritte das Programm zu verleihen, zu vermieten, zu leasen oder die Lizenz daran zu erteilen;

(ii) mit dem Programm oder irgendeinem Teil davon eine kommerziellen Zweck zu verfolgen, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich seine Verwendung in einem Cyber-Café, in einem Center für Computerspiele oder an irgendeinem anderem ortsgebundenem Standort gehört. Havas Interactive Deutschland GmbH kann einen separaten Standort-Lizenzvertrag anbieten, der es Ihnen gestattet, das Programm für kommerzielle Zwecke verfügbar zu machen, Einzelheiten dazu erfahren Sie bei Havas Interactive Deutschland GmbH;

(iii) ohne das ausdrückliche schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH den Editor und die damit geschaffenen Neuen Materialien zu kommerziellen Zwecken zu verwenden oder Dritten eine solche Verwendung zu gestatten, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich die Verteilung Neuer Materialien auf einer Stand-alone-Basis oder im Paket mit anderer Software oder Hardware über alle Vertriebswege gehört, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich der Verkauf im Einzelhandel und der elektronische Online-Vertrieb gehören sowie

(iv) ohne vorheriges schriftliches Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH als Spielleiter (Host) für das Programm zu fungieren oder für dieses Dienste anzubieten, die der Initiierung von Spielen dienen, noch Kommunikationsprotokolle zu emulieren oder weiterzuleiten, die von Havas Interactive Deutschland GmbH im Netzwerk-Feature des Programms verwendet werden, und dazu Methoden wie Protokollemulation, Tunneling, die Modifizierung oder Hinzufügung von Komponenten zum Programm, ein Utility-Programm oder irgendeine andere schon bekannte oder zukünftig entwickelte Technik zu benutzen. Dies gilt für jeden Zweck, dazu gehören unter anderem aber nicht ausschließlich Netzwerkspiele über das Internet, Netzwerkspiele, die kommerzielle oder nicht-kommerzielle Gaming-Netzwerke verwenden oder die zu Content Aggregation-Netzwerken gehören.

D. Im Falle des schuldhaften Verstoßes gegen diese Bestimmungen sind Sie verpflichtet, an Havas Interactive Deutschland GmbH einen pauschalen Schadenersatz in Höhe von DM 4.000 zu bezahlen, es sein denn, Sie weisen Havas Interactive Deutschland GmbH einen geringeren Schaden nach. Die Geltendmachung weitergehenden Schadens bleibt – unter Anrechnung der Vertragsstrafe – vorbehalten. Jeglicher Verstoß gegen Bestimmungen des Lizenzvertrags führt daneben automatisch zum Entzug des Nutzungsrechts. Einer gesonderten Kündigung durch Havas Interactive Deutschland GmbH bedarf es nicht. In diesem Fall haben Sie alle Datenträger unverzüglich an Havas Interactive Deutschland zurückzugeben.

4. Programm-Transfer
Sie dürfen auf Dauer Ihre gesamten Rechte unentgeltlich weiter übertragen, die sich aus dieser Lizenzvereinbarung ergeben, unter der Voraussetzung, daß der Empfänger den Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung zustimmt und Sie damit einverstanden sind, das Programm und alle neuen Materialien von Ihrem Home- oder tragbaren Computer zu entfernen.

5. Laufzeit / Kündigung
Diese Lizenzvereinbarung läuft auf unbestimmte Zeit, es sei denn, es ist ausdrücklich etwas anderes vereinbart. Sie können die Lizenzvereinbarung jederzeit kündigen, indem Sie das Programm und alle neuen Materialien vernichten.

6. Exportbeschränkungen

Das Programm darf nicht reexportiert, heruntergeladen oder in anderer Weise in irgendein Land (oder an einen seiner Staatsbürger oder Einwohner) exportiert werden, das von den USA mit einem Embargo für Güter belegt worden ist, oder an jemanden, der sich auf der Liste der „Special Designated Nationals“ des U.S. Finanzministeriums oder der „Table of Denial Orders“ des U.S. Handelsministeriums befindet. Mit der Installation des Programm stimmen Sie dem Vorstehenden zu, und Sie erklären und garantieren, daß Sie sich nicht in einem solchen Land befinden, kein Staatsbürger oder Einwohner eines solchen sind und nicht der Kontrolle irgendeiner solchen Liste unterliegen.

7. Garantieeinschränkungen

Havas Interactive Deutschland GmbH lehnt ausdrücklich jede Gewährleistung für das Programm, den Editor und Anleitung(-en) ab. Das Programm, Editor und Anleitung(-en) werden „wie vorliegend“ ausgeliefert, ohne jegliche Gewährleistung, weder ausdrücklich erklärter noch stillschweigend eingeräumter Art, einschließlich aber nicht ausschließlich stillschweigender Garantien bezüglich Verkäuflichkeit, der Eignung für einen bestimmten Zweck oder eines Nicht-Verstoßes gegen ein Gesetzt. Das gesamte Risiko, das sich aus der Benutzung oder der Ausführung des Programms und des/der Anleitung(-en) ergibt, verbleibt bei dem Benutzer. Havas Interactive Deutschland GmbH gewährleistet jedoch, daß die Medien, auf denen sich das Programm befindet, für die Dauer von 6 Monaten ab dem Kaufdatum des Programms frei von Mängeln in Bezug auf Material und Verarbeitung sind. Sind Gewährleistungsansprüche gegeben, so beschränken sich diese auf Nachbesserung oder Ersatzlieferung. Schlägt die Nachbesserung wegen des gleichen oder eines damit in direktem Zusammenhang stehenden Mangels zweimal fehl, sind Sie berechtigt, die Rückgängigmachung des Vertrags oder eine Herabsetzung des Preises zu verlangen. Dies gilt auch, wenn Ihnen eine zweite Nachbesserung wegen des gleichen oder eines damit im direktem Zusammenhang stehenden Mangels oder eine Nachbesserung wegen eines weiteren Mangels nicht zumutbar ist.

8. Haftungsbeschränkung

WEDER Havas Interactive Deutschland GmbH NOCH SEINE MUTTERGESELLSCHAFT, TOCHTER- ODER ZWEIGGESELLSCHAFTEN ÜBERNEHMEN DARÜBER HINAUS IN IRGENDEINER WEISE EINE HAFTUNG FÜR VERLUST ODER SCHADEN JEDWEDER ART, DER AUS DER BENUTZUNG DES PROGRAMMS ODER DES EDITORS RESULTIERT, EINSCHLIESSLICH ABER NICHT AUSSCHLIESSLICH DES VERLUSTS DES FIRMENANSEHENS, BETRIEBSUNTERBRECHUNGEN, COMPUTERAUSFÄLLEN ODER –FUNKTIONSSTÖRUNGEN ODER JEGLICHER ANDERER WIRTSCHAFTLICHER SCHÄDEN ODER VERLUSTE. SCHADENSERSATZANSPRÜCHE KÖNNEN SIE GEGEN UNS NUR DANN GELTEND MACHEN, WENN DER SCHADEN VON UNS, UNSEREN GESETZLICHEN VERTRETERN ODER ERFÜLLUNGSGEHILFEN VORSÄTZLICH ODER GROB FAHRLÄSSIG VERURSACHT WURDE, ODER WENN WIR EINEN SCHADEN DADURCH VERURSACHT HABEN, DASS WIR EINE FÜR DIE VERTRAGSDRUCHFÜHRUNG WESENTLICHE PFLICHT VORSÄTZLICH ODER GROB FAHRLÄSSIG VERLETZT HABEN. In jedem Fall ist die Haftung auf das zehnfache des Betrags beschränkt, den Sie tatsächlich für die Software bezahlt haben, maximal jedoch auf DM 4.000.

9. Verschiedenes

Nebenabreden zu dieser Lizenzvereinbarung sind nicht getroffen. Änderungen oder Ergänzungen bedürfen zu ihrer Rechtswirksamkeit der Schriftform. Das gleiche gilt für den Verzicht auf das Schriftformerfordernis.
Im Falle der Unwirksamkeit einer oder mehrerer Bestimmungen dieser Lizenzvereinbarung bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt. Anstelle der unwirksamen oder nichtigen Bestimmung verpflichten sich die Parteien, die unwirksame Bestimmung durch eine solche zu ersetzen, die in gesetzlich zulässiger Weise der unwirksamen Bestimmung wirtschaftlich am nächsten kommt. Entsprechendes gilt bei der Aufdeckung ergänzungsbedürftiger Vertragslücken.

Ich bestätige hiermit, die vorstehende Lizenzvereinbarung gelesen zu haben, sie zu verstehen und damit einverstanden zu sein, daß die Aktion der Programminstallation eine Bestätigung meines Einverständnisses darstellt, an die Bedingungen gebunden zu sein, die in der Lizenzvereinbarung enthalten sind. Ich bestätige außerdem und erkläre mich einverstanden, daß diese Lizenzvereinbarung die vollständige und ausschließliche vertragliche Abmachung darstellt, die zwischen Havas Interactive Deutschland GmbH und mir besteht, und daß die Lizenzvereinbarung jede frühere oder gegenwärtige Vereinbarung, ob schriftlich oder mündlich, und jede andere Mitteilung zwischen Havas Interactive Deutschland GmbH und mir aufhebt.